PC NOVICE 30

PC NOVICE

Nouvelle formule
Encore + simple, encore + pratique

n°30 - novembre 95

PRATIQUE

LES REGLES D'OR DU PARFAIT COPIEUR

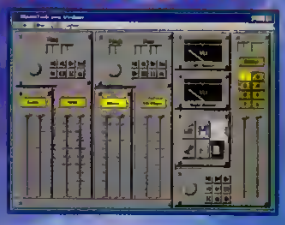
SOYEZ ADROIT AVEC VOS ADRESSES

INITIATIONS

MANIPULEZ VOS FICHIERS EN DOUCEUR

WINDOWS ? AU SECOURS !

PAROLES DE PC



EDUCATIF

VOTRE ENFANT SERA ARCHITECTE

Fini le jargon : un glossaire pour chaque article

DE L'INFORMATION, DE L'INITIATION, DE LA THÉORIE, DE LA PRATIQUE, DE L'INFORMATIQUE

GRATUIT
Une disquette accompagne cet exemplaire, sinon demandez-la à la caisse.

SOMMAIRE

Disquette du mois
3 Comment utiliser la disquette du magazine
4 SoftWare Catalog
6 Print Screen
8 Kronos
9 PopMan
10 ABM Command

Pratique
11 Créez votre carnet d'adresses
17 Les règles d'or du parfait copieur

Courrier des lecteurs
24 Questions/Réponses — Ecrivez à la rédaction
25 PC Novice répond à ses lecteurs

Initiation
30 Windows — Demandez de l'aide sous Windows
34 MS-DOS — Manipulez vos fichiers en douceur
40 QBasic — Créez votre propre Columns

Educatif
50 La ville dont l'architecte est votre enfant

Matériel
54 Votre PC à la parole

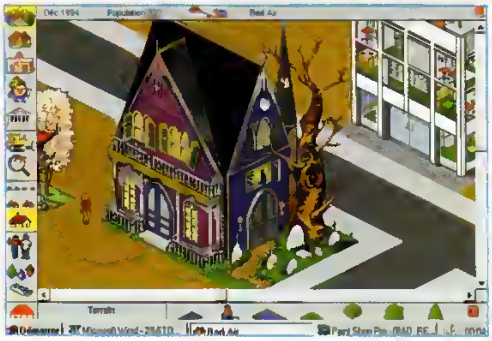
3615 PCNOV
56 Télécharger toutes les nouveautés

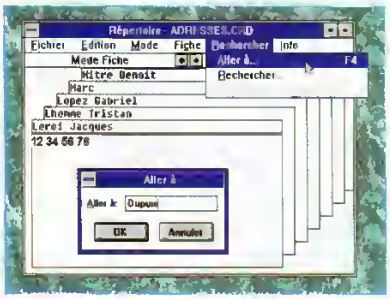
Actualités
60

Abonnement
29 Recevez PC Novice chez vous

Direction Générale et responsable de la rédaction **Serge Fenez**
Rédacteur en chef
Alain Massoumipour
Ont collaboré à ce numéro
L. Baunstein, R. Lombardon, O. Vincent, F. Williot, S. Coulibaly, L. Barrat, P. Buttant.
Maquette et mise en page
Trait d'Union Publication,
92100 Boulogne
Impression
Imprimerie Les Mouthieux,
77610 Fontenay Tresigny
PC Novice est édité par
J.D. PRESS
115 rue Jules Guesde
92532 LEVALLOIS-PERRET Cedex
Tél. (1) 47 30 49 01
Fax (1) 47 30 49 58
SARL de presse au capital de 10 000 F,
R.C.S. Nanterre B 395 105 505
Principal Associé : E. Pillot
Gérant et directeur de la Publication : **E. Pillot**
Commision Paritaire n° 74464 - ISSN 1 165-5941
Dépôt légal à la parution
Prix de vente au numéro : F 49
Abonnement
F 468 (12 numéros)
(ne comprend pas les hors-séries.)
Régie de Publicité
Matchplay
Valérie Azibert
Emmanuel Bordes
[illegible] Ernie [illegible]naeren
92110 Saint-Cloud
Tél. (1) 46 02 65 99
Fax (1) 46 02 65 97
[illegible]

Illustration de couverture
J.C. Berthet





ECHANGE DE DISQUETTE GARANTIE ILLIMITÉE

Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons GRATUITEMENT. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette,...) annule cette garantie ! Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 3.

Couverture d'après catalogue "Planète"

Installation et utilisation

Installer la disquette de PC Novice est réellement très simple. Nous avons pensé à vous et avons tout prévu pour que cette indispensable étape se déroule dans les meilleures conditions.

1) Allumez votre ordinateur et laissez-le s'initialiser comme d'habitude. L'installation se déroule sous MS-DOS, si votre système est configuré pour exécuter automatiquement Windows à chaque démarrage, double-cliquez sur l'icône "Commandes MS-DOS" située dans le "Groupe Principal" du Gestionnaire de Programmes. Insérez maintenant la disquette PC Novice dans votre lecteur, puis tapez :
A: [entrée]
PCNOVICE [entrée]

2) Le menu du programme d'installation s'affiche. Suivez les instructions présentes à l'écran pour sélectionner le ou les logiciels que vous désirez décompresser (par défaut, tous sont sélectionnés). Validez ensuite l'option "Installer" pour débuter la décompression.

3) Si vous aviez lancé MS-DOS depuis Windows, tapez la commande Exit [entrée] pour refermer la fenêtre des Commandes MS-DOS.

4) La disquette est maintenant décompressée dans le répertoire C:\PCNOV30 de votre disque dur (lequel aura été automatiquement créé). Il ne vous reste plus qu'à installer définitivement chaque logiciel d'après la procédure décrite dans l'article de présentation correspondant.

En cas de problème...

Read Error ou CRC Error : la disquette est défectueuse. Retournez-la nous pour échange (voir les modalités ci-dessous).

Disk Full : chaque disquette de PC Novice occupe environ 3 Mo sur votre disque dur. Assurez-vous, avant de commencer la décompression, qu'il vous reste assez d'espace disponible.

Out of Memory : il peut arriver qu'un programme vous informe qu'il manque de mémoire (surtout avec les jeux sur les plus petites configurations). Dans ce cas, utilisez la disquette de boot minimum offerte avec PC Novice numéro 27 ◆

Visual Basic Inside !

Attention : les programmes WinCopy, Kronos et PopMan nécessitent le fichier VBRUN300.DLL pour fonctionner, lequel doit se trouver dans le répertoire C:\WINDOWS\SYSTEM de votre disque dur. Si vous ne le possédez pas, assurez-vous de décompresser également ce fichier. Il sera automatiquement placé au bon endroit.

Un problème avec la disquette ?

Malgré tous les soins que nous apportons à la fabrication de la disquette du magazine nous ne pouvons malheureusement être à l'abri d'une erreur de duplication. Si la lecture de la disquette pose un problème, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli, accompagné de la disquette incriminée.

Vous possédez un PC

Le modèle .....

La nature du problème rencontré lors de l'utilisation de la disquette : .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

A remplir et à retourner à :
J.D. Press,
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois-Perret

PCN 30

SOFTWARE CATALOG

La base de données de vos logiciels

Comment maintenir à jour et accéder en un tour de main à une liste détaillée de tous vos logiciels, classés par éditeur, par genre, et accompagnés d'une annotation de votre cru, le tout sans la moindre feuille de papier, ni le moindre stylo ?

Réponse (évidente) : avec votre PC et un logiciel approprié, en l'occurrence, Software Catalog Ce programme n'est en effet rien d'autre qu'une base de données spécialisée dans la gestion d'une logithèque. Et si vous pensez ne pas avoir besoin d'un tel outil, détrompez-vous : vous vous apercevrez bien vite que Software Catalog sait se rendre indispensable

La fenêtre principale ressemble à... un carnet d'adresses (!) avec sur son bord droit 26 onglets, un pour chaque lettre de l'alphabet, ce qui n'oblige pas pour autant à saisir les noms de ses applications par ordre alphabétique, le logiciel se chargeant d'insérer automatiquement à la bonne place toute nouvelle entrée

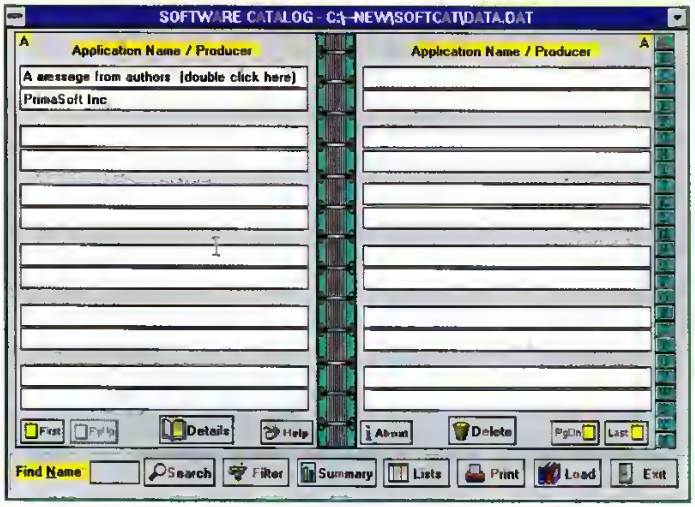
Software Catalog permet de spécifier, pour chaque application référencée, une foultitude de renseignements complémentaires qui seront autant de critères possibles de recherche : son nom, bien sûr, ainsi que celui de son éditeur, mais aussi son numéro de version, son numéro de série (pratique pour le support téléphonique, on l'a immédiatement à portée de main), sa date de sortie dans le commerce et celle de son installation, son prix, le numéro de téléphone de la hotline (si vous disposez d'un modem connecté à votre PC, le logiciel est même capable de composer ce numéro pour vous !), la catégorie du programme (traitement de texte, tableur, etc.), ainsi que l'environnement requis (DOS et/ou Windows)

Enfin, vous pouvez apporter à chaque entrée des annotations particulières, par exemple, pour noter un "bogue" que vous auriez découvert ou une série de questions à poser au support technique...

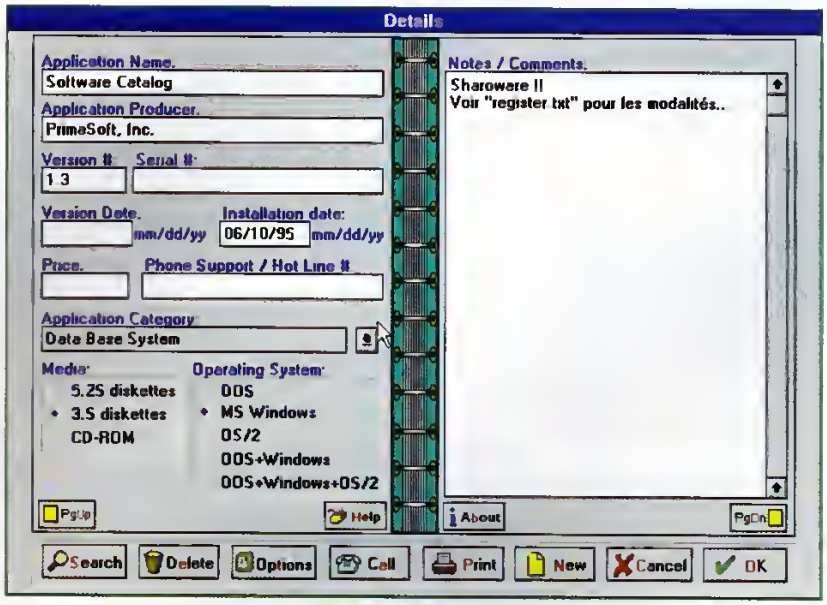
Toutes les fonctions proposées par une base de données classique sont présentes dans Software Catalog (à l'exception du tri qui reste confiné aux noms des applications) : recherche sélective, filtre d'affichage (pour n'in-

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

N'importe quel PC fonctionnant sous Windows 3.1
4 Mo de RAM



Après l'installation, la base de données est évidemment vide..



...mais un simple double-clic suffit pour commencer à la remplir

clure dans la liste que les entrées correspondant à des critères définis par vous), statistiques, impression, etc

Utilisation

Software Catalog est très logiquement fourni avec une base de données vide (presque vide, une seule et unique entrée contenant un petit message des auteurs du logiciel à votre intention).

Pour modifier une fiche, il suffit de double-cliquer sur son résumé présenté dans le calepin (une autre possibilité consiste à cliquer sur le bouton "Détails" situé dans le bord inférieur de la fenêtre).

Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors, dans laquelle vous pouvez saisir tous les renseignements mentionnés plus haut.

Une aide contextuelle est disponible à tout instant, simplement en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'élément de la fenêtre qui vous intrigue : un petit message apparaît qui vous donne quelques renseignements sur la fonction et l'utilisation de tel ou tel bouton.

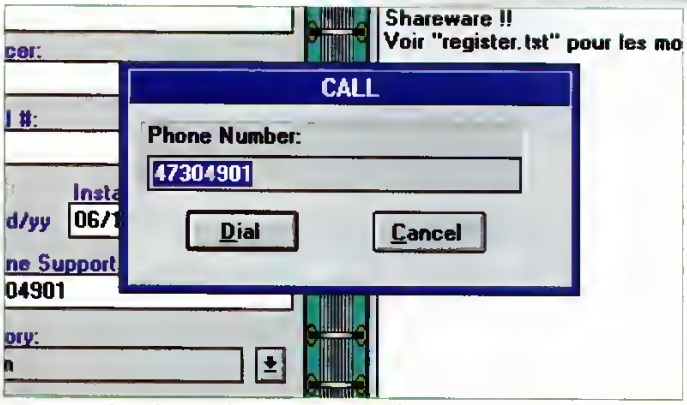
Quoi que vous fassiez dans Software Catalog, vous êtes pris en main.

Chaque action "dangereuse" pour le contenu de la base de données (suppression d'une entrée, par exemple) doit être confirmée avant d'être effectuée. Vous ne risquez donc jamais d'être pris au dépourvu. ◆

Michel Descoins

INSTALLATION

La procédure de décompression de la disquette de PC Novice a créé sur votre disque dur le répertoire C:\PCNOV30\AM_SC13. Depuis le Gestionnaire de Fichiers, localisez ce répertoire et double-cliquez sur le programme INSTALL.EXE qui se chargera de l'installation proprement dite. Si vous acceptez toutes les réponses proposées par défaut, Software Catalog sera installé dans un répertoire nommé C:\SOFTCAT. Il ne vous reste plus qu'à utiliser la commande "Nouveau..." du menu "Fichier" du Gestionnaire de Programmes, puis à "Parcourir..." votre disque dur jusqu'à ce répertoire où vous sélectionnerez le programme SOFTCAT.EXE. Confirmez par "Ok" et l'icône de Software Catalog sera ajoutée au groupe actif du Gestionnaire de Programmes.



Une fonction bien pratique : la composition automatique (via modem) du numéro d'appel du support technique

PRINT SCREEN FOR WINDOWS

Retour aux sources

Si vous avez déjà essayé d'imprimer l'écran de Windows en utilisant, comme sous DOS, la touche Impr. Ecran du clavier de votre PC, vous n'avez pas manqué d'être déçu en constatant l'inéfficacité de cette manœuvre.

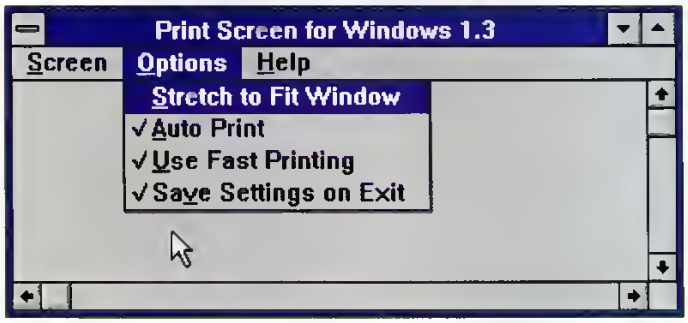
C'est normal, Windows a affecté à cette touche particulière une autre signification : au lieu d'être envoyé vers l'imprimante, l'écran est maintenant copié dans le presse-papiers de Windows, d'où il peut être collé dans n'importe quelle application (par exemple, Paintbrush), pour enfin y être imprimé. C'est là un petit détour bien inutile qui de plus, oblige à exécuter une application supplémentaire, rien que pour avoir sur papier une copie d'écran. Si cela vous irrite autant que nous, vous serez certainement content d'apprendre qu'il existe un petit utilitaire dont le seul but est de rendre à la touche Impr. Ecran sa fonction première : imprimer l'écran (!).

Utilisation

Une fois Print Screen for Windows exécuté, une petite fenêtre s'ouvre qui vous rappelle que le logiciel est là. Ses menus permettent en outre de paramétrer certaines options du programme. Vous pouvez ainsi choisir parmi les imprimantes installées dans Windows celle que Print Screen devra utiliser. Le menu "Options" possède quatre entrées : "Stretch to Fit Window" permet de retailler l'écran aux dimensions de la fenêtre de Print Screen avant de l'imprimer. "Auto print" rend possible le lancement automatique de l'impression lorsque la touche Impr. Ecran est appuyée. Sans cette option, il faut sélectionner l'option "Print" du menu "Screen" pour y parvenir. Vous voudrez certainement vous assurer que cette option est effectivement cochée. "Use fast printing" sélectionne une méthode d'impression plus rapide que la normale, mais au prix d'une qualité moindre.

Enfin, "Save settings on exit" permet simplement de sauvegarder la configuration courante lors de la sortie du programme. Une fois vos préférences définies, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur Impr. Ecran pour imprimer l'écran entier ou sur Alt + Impr. Ecran pour limiter l'opération à la fenêtre active. ◆

Michel Descoins



CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

N'importe que PC avec Windows 3.1
4 Mo de RAM

INSTALLATION

La procédure de décompression de la disquette de PC Novice a créé sur votre disque dur un tiroir nommé C:\PCNOV30\AMPS 13. Utilisez le Gestionnaire de Fichiers pour localiser dans ce répertoire le programme d'installation INSTALL.EXE et exécutez-le. Modifiez au besoin le répertoire de destination proposé par défaut (C:\AMERICAN) et cliquez sur "Install". Par la suite, il est conseillé d'ajouter le programme dans le Groupe de Démarrage du Gestionnaire de Programmes, afin de l'activer automatiquement à chaque session de Windows.

Vous faites de la musique avec votre micro ?

Lisez ♪♪♪

MENSUEL
+
HORS SÉRIES THÉMATIQUES

INITIATION
PRATIQUE
ASTUCES
+
DISQUETTE
- *MIDIFILES*
- *LOGICIELS*
- *FICHIERS*

En vente chez votre marchand de journaux, ou chez

J.D. Press 105, rue Jules Guesde - 92532 Levallois Cedex

KRONOS

Le maître du temps

S'il vous arrive de vous poser ce genre de question : "Quel est mon âge, exprimé en jours", Kronos vous aidera à y répondre. C'est le genre de programme que l'on est toujours content d'avoir conservé quelque part sur son disque dur.

Kronos est l'œuvre d'un programmeur français, M. Alain Grenet, de Poitiers. C'est un programme shareware pour lequel l'enregistrement a été fixé à 60F, une somme bien modique. La fenêtre de Kronos affiche dans sa partie supérieure la date courante, ainsi que trois zones vous permettant d'entrer une nouvelle date. Dans le bas, cinq boutons contrôlent les opérations du programme.

◆ Pour une fois, commençons par la fin... "Compteur" est le point d'entrée vers la fonction principale du programme, c'est-à-dire le calcul du nombre de jours séparant deux dates. Cliquez sur ce bouton et la fenêtre de Kronos s'allonge, laissant apparaître quelques options complémentaires. Maintenant, utilisez le sélecteur de date (partie supérieure de la fenêtre) pour définir la première date concernée, puis cliquez sur le bouton "Première date". Sélectionnez maintenant la seconde date, puis cliquez sur le bouton "Deuxième date". En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, Kronos calcule le nombre de jours écoulés entre les deux dates choisies.

◆ Le bouton "Phases lune" permet de calculer... la phase de la lune à la date affichée en haut de la fenêtre.

◆ Le bouton "Configurer" ouvre une nouvelle fenêtre, dans laquelle vous pourrez définir les couleurs que le programme utilisera pour dessiner les phases de la lune, ainsi que les années limites prises en compte. Par défaut, ce sont 1700 et 2100. Vous pouvez modifier ces valeurs, mais sachez que plus l'intervalle entre les deux est grand, plus le temps d'initialisation du programme est important.

◆ Les deux boutons affichent respectivement l'aide de Kronos et un petit mot de la part de l'auteur. Lorsque vous en aurez terminé avec Kronos, fermez simplement sa fenêtre en double-cliquant sur sa case de fermeture, à gauche du titre. ◆

Michel Descoins

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

N'importe quel PC équipé de Windows 3.1 ou Windows 95.
4 Mo de RAM.

INSTALLATION

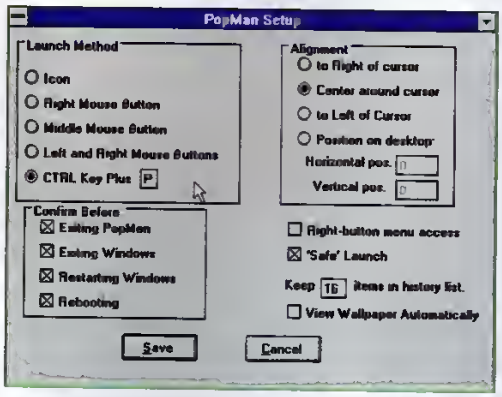
Kronos ne nécessite aucune installation particulière. Une fois la disquette de PC Novice décompressée, le programme KRONOS.EXE se trouve dans le répertoire C:\PCNOV30\KRONOS de votre disque dur. Il suffit alors d'exécuter ce programme depuis le Gestionnaire de Programmes ou depuis le Gestionnaire de Fichiers.

Attention : Kronos nécessite le fichier VBRUN300.DLL, lequel doit normalement se trouver dans le répertoire C:\WINDOWS\SYSTEM de votre disque dur. Si tel n'est pas le cas, relancez l'utilitaire de décompression de la disquette et validez l'option correspondante avant de sélectionner "Installer".

POPMAN

Start me up !

L'utilitaire que voici semble s'inspirer fortement du bouton "Démarrer" de Windows 95... Le principe n'est pas absolument identique, mais on y retrouve quand même quelques-unes des idées qui ont présidé à la création de la barre de tâches du nouvel OS de Microsoft...



PopMan est l'abréviation de "Pop-up Manager", autrement dit, "Gestionnaire de menus déroulants" et c'est exactement ce qu'il fait . il met à votre disposition un menu accessible à tout instant, quoi que vous fassiez, à travers lequel vous pourrez exécuter vos applications préférées. Si PopMan est capable d'imiter les groupes du Gestionnaire de Programmes de Windows (c'est-à-dire d'en reproduire le contenu dans ses menus), il est évidemment parfaitement configurable et permet d'ajouter ainsi que d'enlever des entrées. Une fois PopMan configuré à votre goût, quelques clics de souris suffisent à exécuter vos applications favorites.

Utilisation

Quand vous lancez PopMan pour la première fois, un avertissement vous prévient qu'il va vous falloir définir son mode d'apparition à l'écran : soit en double-cliquant sur son icône déposée sur le Bureau de Windows, soit par la souris (avec le bouton central, le droit, ou les deux en même temps), soit via un raccourci clavier (dans l'illustration ci-contre, nous avons choisi Control-P). Quelle que soit la méthode que vous choisirez, surtout, ne l'oubliez pas : dorénavant, cette fenêtre n'apparaîtra plus que... via les menus de PopMan, c'est-à-dire en utilisant la méthode définie ici !

Fermez maintenant cette fenêtre en cliquant sur le bouton "Save".

Il faut maintenant configurer les menus de PopMan : faites-le apparaître (en utilisant le raccourci défini plus haut) et choisissez l'option "Configure > PopMan menus...". Une nouvelle boîte de dialogue s'affiche alors, dans laquelle vous pourrez paramétrer le contenu de chaque menu de PopMan (cette opération est très bien décrite dans le fichier d'aide accompagnant le logiciel).

Notez enfin que PopMan dispose d'une option dont on se demande bien ce qu'elle vient faire ici : vous pouvez modifier le Papier Peint de Windows à n'importe quel moment

Après tout, pourquoi pas ? ◆

Michel Descoins

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

N'importe quel PC avec Windows 3.1 4 Mo de RAM.

INSTALLATION

PopMan ne nécessite normalement aucune installation particulière. Une fois la disquette de PC Novice décompressée, le programme POPMAN.EXE se trouve dans le répertoire C:\PCNOV30\POPMAN de votre disque dur. Vous voudrez cependant certainement placer son icône dans le Groupe de Démarrage du Gestionnaire de Programmes, afin de profiter automatiquement de PopMan à chaque nouvelle session de Windows. Utilisez à cet effet la commande "Nouveau..." du menu "Fichier" et parcourez le disque jusqu'au programme POPMAN.EXE. Attention : PopMan nécessite le fichier VBRUN300.DLL pour fonctionner qui doit se trouver dans votre répertoire C:\WINDOWS\SYSTEM. Si tel n'est pas le cas, lancez la procédure de décompression de la disquette PC Novice et choisissez l'option correspondante.

ABM Command

Un classique revisité sous Windows

Il est de ces jeux qui ressortent de temps en temps, comme ça, histoire de rappeler qu'il y a quelques années de cela, on s'amusait autant - sinon plus - avec pas grand chose, que maintenant avec des programmes de plus en plus sophistiqués.

ABM Commander est l'adaptation presque identique de l'un de ces classiques, j'ai nommé Missile Command. Rappelez-vous .. En bas de l'écran, une ville. En haut, des missiles qui tombent du ciel, comme largués par un invisible vaisseau ennemi. Entre la ville et les missiles, vous, valeureux guerrier, toujours prêt à tout pour défendre la veuve et l'orphelin, pourfendre les mécréants et sauver le monde du chaos ultime auquel il aspire inexorablement sans même

le savoir, l'imbécile. Plus simplement : vous devez empêcher les missiles de détruire la ville en les détruisant avant

Utilisation

Comment, me direz-vous ? Grâce à vos rayons laser destructeurs, dont vous avez pris soin d'équiper trois points stratégiques de la cité en péril : la gauche, le centre et la droite. Vous déplacez un viseur pour diriger vos tirs. La difficulté provient du fait qu'une fois lancés, les rayons laser mettent un certain temps pour parvenir jusqu'à leur cible. C'est là un détail qui revêt toute son importance, au fur et à mesure que le nombre et la vitesse des missiles à détruire progressent.

Une seconde difficulté à prendre en considération est la présence par moments de missiles "intelligents" qui slaloment véritablement entre vos rayons laser. Il faut alors faire preuve de stratégie et de rapidité pour les bloquer entre deux tirs.

De manière fort naturelle, vous déplacez votre viseur grâce à la souris. Utilisez les touches 1, 2 et 3 du clavier pour lancer les rayons laser depuis l'un de vos trois canons : la touche 1 pour le canon le plus à gauche, le 2 pour celui du centre et le 3 pour celui le plus à droite. Alternativement, vous pouvez utiliser le bouton gauche de la souris, l'ordinateur sélectionnant automatiquement le canon le plus proche du point d'impact.

Enfin, le bouton droit de la souris est la "touche boss", pour le cas où votre patron surgirait dans votre bureau au beau milieu d'une partie... ◆

Michel Descoins

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Un PC-AT 386
Windows 3.1
4 Mo de RAM

INSTALLATION

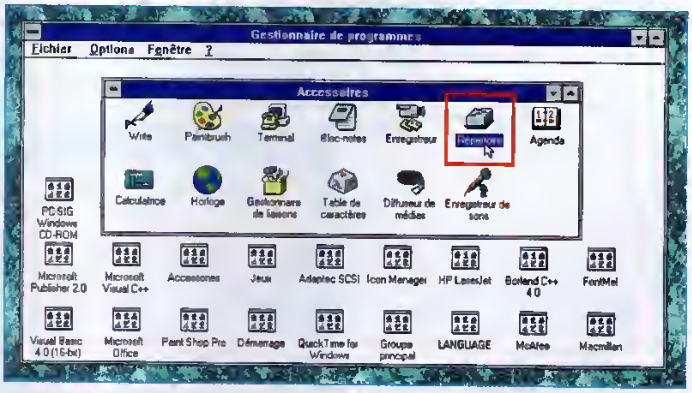
ABM Command ne nécessite aucune installation particulière. Une fois la disquette de PC Novice décompressée, le jeu se trouve dans le répertoire C:\PCNOV30\ABM_CMD de votre disque dur, sous le nom de ABM.EXE. C'est ce programme que vous devrez exécuter, soit depuis le Gestionnaire de Programmes, soit depuis le Gestionnaire de Fichiers. Vous pouvez également ajouter son icône à l'un des groupes du Gestionnaire de Programmes en utilisant la commande "Nouveau...." du menu "Fichier"....

CardFile

Le carnet téléphonique informatique

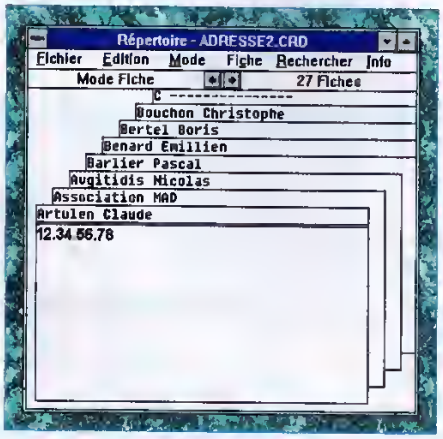
Vous passez votre temps à chercher votre carnet téléphonique ? Vous perdez régulièrement les adresses de vos amis ? N'hésitez plus et utilisez un répertoire informatisé. Gagnez du temps et ayez en permanence les coordonnées de vos correspondants sous la main.

Le répertoire téléphonique est un objet omniprésent dans le monde moderne. Chaque utilisateur d'un téléphone possède un carnet sur lequel il note les numéros de ses correspondants.
Ce carnet a les avantages et les inconvénients d'un document papier. Il est pratique et peut être transporté partout, mais il peut se perdre ou être abîmé. C'est pourquoi il est important de doubler ce répertoire d'un fichier informatique.



Pour lancer l'exécution de CardFile, il faut ouvrir le groupe de programmes "Accessoires" et double-cliquer sur l'icône "Répertoire".

Le logiciel CardFile est un petit programme fourni avec Windows. Il permet de gérer aisément des fichiers téléphoniques. C'est un programme peu complexe dont la manipulation est facile, même pour un néophyte. De nombreux utilisateurs de PC s'en servent pour gérer leurs carnets d'adresses. C'est notamment le cas de l'auteur de cet article.



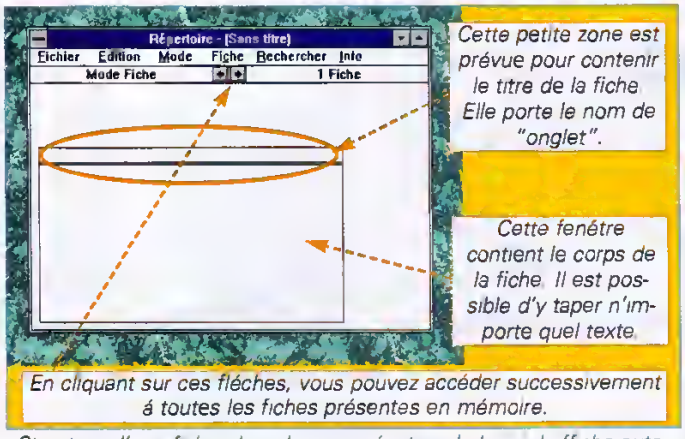
CardFile est un petit programme qui permet de créer facilement un répertoire téléphonique.

Exécution du logiciel

Le répertoire téléphonique fait partie des accessoires fournis avec Windows.
Pour le lancer, il faut passer par le "Gestionnaire de programmes", ouvrir le groupe "Accessoires" et **double-cliquer** sur l'icône "Répertoire". Le programme s'exécute alors et affiche une fiche vierge.

Création d'une première fiche

Lors de son exécution, le répertoire génère automatiquement une fiche vierge. Les fiches sont constituées de deux éléments, comme vous pouvez le voir sur l'image "Structure d'une fiche". La première zone ne contient qu'une seule ligne de texte. C'est le titre de la fiche. Les concepteurs du logiciel lui ont donné le nom de "onglet". La seconde zone est une fenêtre texte faisant 11 lignes de haut. Elle peut contenir un texte quelconque. C'est le corps de la fiche.

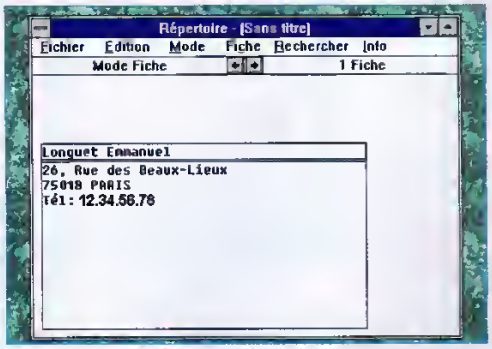


Structure d'une fiche : lors de son exécution, le logiciel affiche automatiquement une première fiche vierge.

Pour créer une première fiche, il faut cliquer sur la zone "onglet". Le programme affiche alors une petite fenêtre de saisie. L'image "Saisie du titre de la fiche" vous montre à quoi cela ressemble. C'est ici que vous devez entrer le nom de vos correspondants.

Il est très facile d'écrire des informations dans le corps de la fiche car le format de cette zone est libre. Il est possible d'y écrire n'importe quoi. Cette fenêtre fonctionne comme un petit traitement de texte. La seule restriction concerne la taille de la fenêtre qui est limitée à 11 lignes de 40 caractères.

Dans le cas présent, nous avons écrit une adresse et un numéro de téléphone.

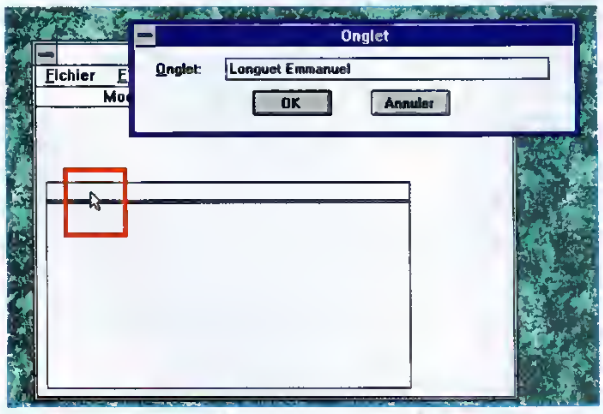


Il est possible d'écrire n'importe quelle information dans le corps de la fiche.

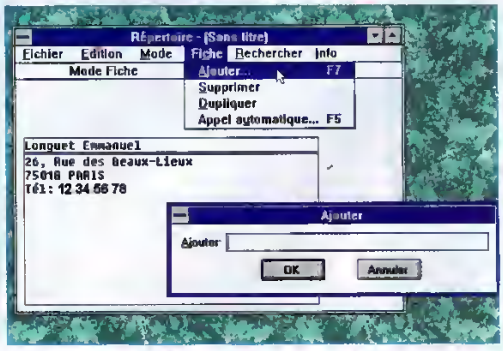
Création d'une nouvelle fiche

Notre carnet téléphonique ne serait pas très utile s'il ne contenait qu'une seule adresse. Il est heureusement possible de créer plusieurs fiches. Nous nous sommes d'ailleurs demandé quel est le nombre maximal de fiches gérées par le logiciel. D'après la documentation de Windows, le nombre de fiches ne dépend que de la mémoire disponible et de la taille du disque dur. Pas très clair comme explication! Nous avons alors tenté de créer un fichier téléphonique de grande dimension. Au bout de 60 fiches, nous avons craqué et laissé tomber. Il est probable que le logiciel puisse gérer plusieurs centaines de fiches. Ce qui est largement suffisant pour un carnet téléphonique personnel !

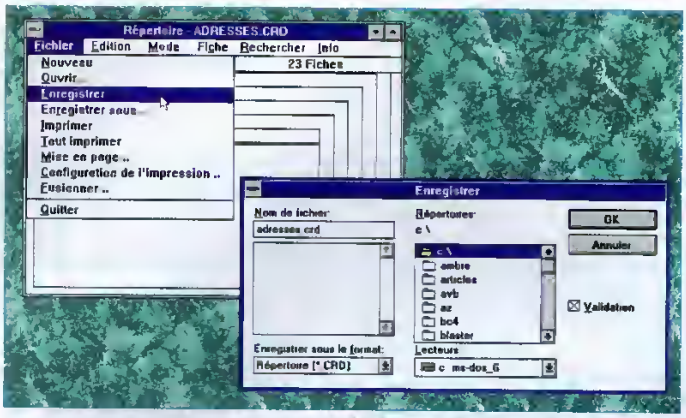
Pour créer une nouvelle fiche, il faut ouvrir le menu "Fiche" et sélectionner la fonction "Ajouter". Le logiciel affiche alors une petite fenêtre où vous devez taper le nom de la nouvelle fiche. Il ne vous reste plus qu'à remplir le corps de la fiche avec les informations que vous souhaitez y insérer.



Saisie du titre de la fiche : pour entrer le titre d'une fiche, il faut cliquer sur l'onglet. Il s'affiche alors une petite fenêtre contenant une zone de saisie. Après avoir tapé le nom, il faut cliquer sur le bouton "OK".



Création d'une nouvelle fiche



Sauvegarde d'un fichier sur disque

Sauvegarde d'un fichier sur disque

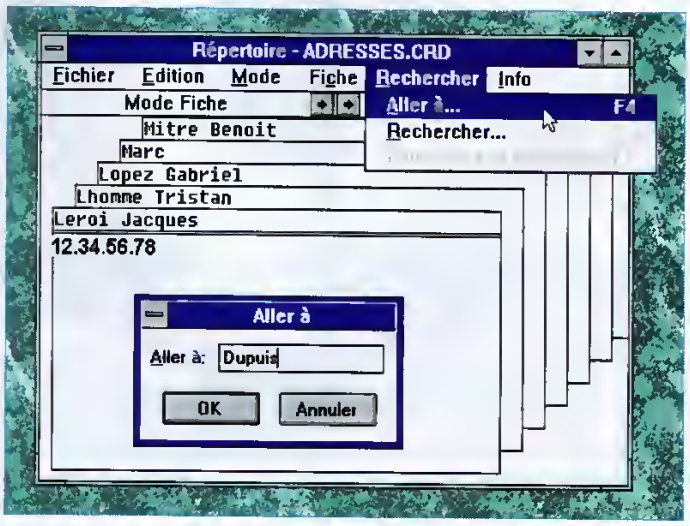
Pour sauver un fichier sur disque, il faut ouvrir le menu "Fichier" et sélectionner la fonction "Enregistrer". Le PC affiche alors un sélecteur de fichiers. En utilisant ce sélecteur, vous pouvez indiquer le nom du fichier. Par défaut, tous les fichiers téléphoniques portent l'extension CRD (=CardFile).

La saisie de votre carnet téléphonique va vous occuper pendant un certain temps. N'oubliez pas de sauver votre travail toutes les 3 ou 4 minutes. Cela ne prend pas beaucoup de temps et évite de perdre des informations en cas de problème. Ne croyez pas que cela n'arrive qu'aux autres! Nous en avons fait la triste expérience lors de la rédaction de cet article. Une coupure de l'EDF a effacé la première version du texte, puisqu'il n'avait pas été sauvé. Ne faites donc pas comme nous et sauvez régulièrement vos données !

Consultation des fiches

Une fois le fichier constitué, il faut l'exploiter. Pour charger un fichier dans le logiciel, il faut utiliser la fonction "Ouvrir..." du menu "Fichier". Pour passer d'une fiche à une autre, il convient de cliquer sur les petites flèches placées sous le menu déroulant. C'est rapide, s'il n'y a que quelques fiches. En revanche, si le nombre de fiches dépasse la trentaine, c'est plus complexe. La fonction de recherce du logiciel va vous permettre de retrouver automatiquement un nom.

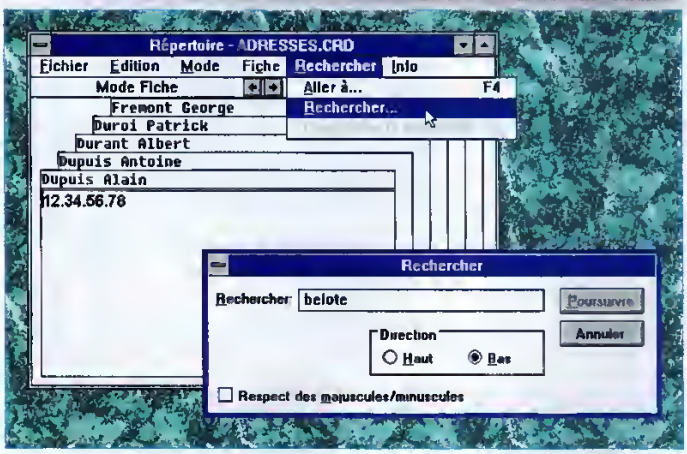
A cet effet, il faut ouvrir le menu "Rechercher" et sélectionner la fonction "Aller à...". L'ordinateur vous demande alors le nom à rechercher.
Ce nom est cherché automatiquement dans les titres des fiches. Par souci de simplicité, les minuscules et les majuscules sont confondues, c'est-à-dire que si vous tapez "DUPUIS", "Dupuis" ou "dupuis", le logiciel retrouvera quand même "Dupuis". Si le fichier comporte plusieurs "Dupuis", la recherche s'arrête sur le premier. Dans ce cas, il faut utiliser les flèches de déplacement pour trouver la bonne fiche.
Ce n'est pas compliqué, à moins que vous connaissiez plusieurs dizaines de "Dupuis".
Dans ce cas, il est préférable d'utiliser comme critère de recherche le nom complet ("Dupuis Antoine" par exemple).
Les fiches sont classées automatiquement par ordre alphabétique. C'est pourquoi il faut taper les références des fiches sous la forme "Nom + Prénom". Si vous préférez mettre les prénoms en premier, le fichier sera classé selon l'ordre des prénoms. La fiche "Alain Zorglub" sera placée avant la fiche "Zora Berhmer", ce qui est plutôt gênant pour retrouver des membres de la même famille. Faites donc comme à l'école et classer vos amis sous la forme "Nom + Prénom" au lieu de "Prénom + Nom".



Recherche d'une fiche particulière

Les accessoires de Windows

Les concepteurs de Windows ont eu la bonne idée de fournir leur interface graphique avec des programmes d'exemples. Il y a notamment le traitement de texte Write, le logiciel de dessin PaintBrush, un bloc-notes, une horloge, un répertoire téléphonique, un agenda et divers petits gadgets. Ces logiciels ne sont pas très puissants, mais répondent parfaitement à des besoins simples.



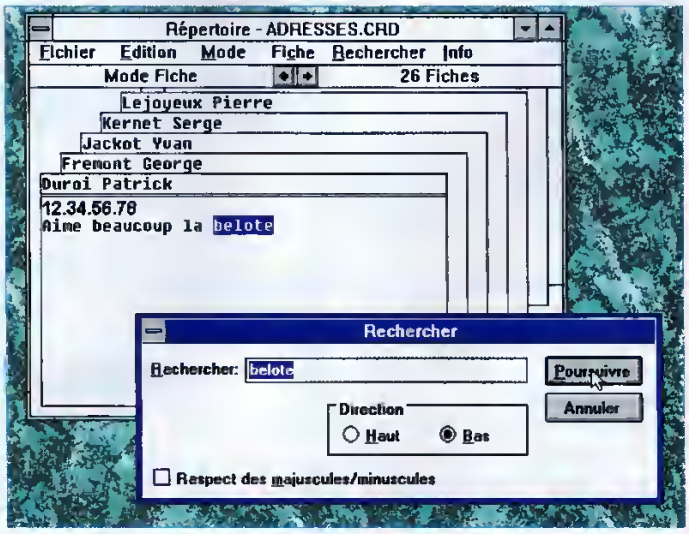
Sélection de la recherche dans les fiches : grâce à la fonction "Rechercher", il est possible de trouver toutes les fiches qui contiennent un mot particulier.

La recherche d'une fiche peut même se faire sur un fragment du nom. Le logiciel peut trouver la fiche "Dupuis" à partir de la chaîne "dup".
Mais attention, la recherche s'arrête automatiquement dès qu'un nom correspond au critère de recherche. Si le programme trouve la fiche "Dupont" il s'arrête, puisque ce nom commence par "dup". Il faut donc utiliser les raccourcis avec une certaine prudence.

Recherche dans le corps de la fiche

Nous avons vu que le corps des fiches peut contenir des informations variées. C'est pourquoi le logiciel comprend une fonction de recherche portant sur le contenu des fiches, ce qui est très utile pour rechercher les gens qui correspondent à certains critères. Par exemple, vous voulez faire une belote samedi soir, mais il vous manque un joueur. Rien de plus simple. Il suffit de lancer votre répertoire téléphonique, de charger le fichier, d'ouvrir le menu "Rechercher", de sélectionner la fonction "Rechercher..." et de taper "belote" lorsque la machine vous demande le critère de recherche.
La recherche peut se poursuivre sur plusieurs fiches. Pour cela, il suffit de presser sur le bouton "Continuer", comme vous le montre l'image "Poursuite de la recherche".
Un message d'avertissement apparaît si le mot "belote" n'est présent qu'une seule fois dans le fichier. En revanche, s'il existe en plusieurs endroits, le logiciel saute d'une fiche à une autre à chaque pression sur le bouton "Continuer". Pour faire cesser la recherche, il faut cliquer sur le bouton "Annuler".

Plus votre fichier contient des informations, plus il vous sera utile. Par exemple, vous pouvez noter ceux qui aiment faire la fête, ceux qui adorent le camping, ceux qui n'hésitent pas à faire 600 km pour assister à une fête de village, etc.



Poursuite de la recherche : chaque fois que vous pressez le bouton "Poursuivre", le programme vérifie qu'il n'existe pas de nouvelles fiches contenant le mot "belote".

De la même manière, vous pouvez tenir la liste des relations interpersonnelles. Rien n'est plus frustrant que d'inviter plusieurs amis à une petite soirée et de se rappeler trop tard que certains ne s'apprécient guère! Dans un autre ordre d'idée, vous pouvez noter de petits détails utiles, comme les préférences culinaires de vos convives. Rien n'est plus gratifiant pour un invité que de se voir servir son plat préféré. De la sorte, Marc appréciera la glace au chocolat, Caroline le lapin à la moutarde et George la salade d'avocat aux crevettes.

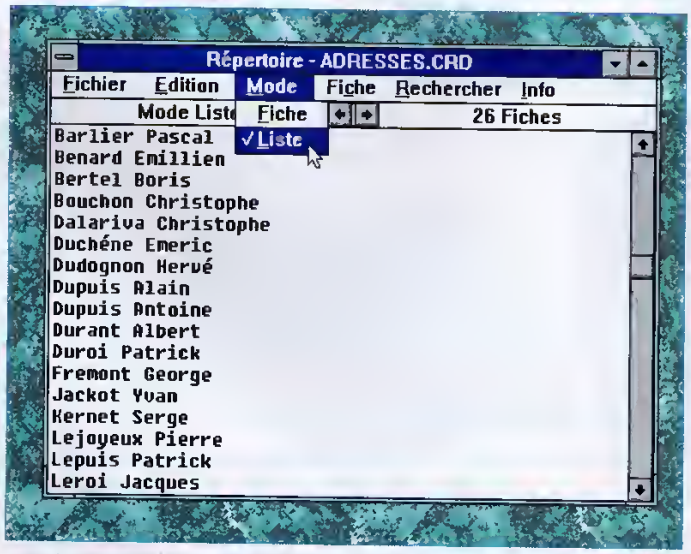
Utilisations professionnelles

Un carnet complet peut être un atout dans la vie professionnelle, si vous êtes amené à rencontrer beaucoup de monde. C'est notamment le cas des commerciaux. N'hésitez pas à noter les goûts et les centres d'intérêt de vos partenaires commerciaux. Cela fait toujours un certain effet dans un dîner d'affaire que de demander des nouvelles de sa fille à un convive, ou de s'enquérir du succès de l'exposition de peinture de sa femme. Le fait de posséder un fichier important sur ses partenaires commerciaux est un atout. Mais attention, si vous le faites, n'en parlez pas ! La plupart des gens aiment qu'un partenaire commercial se rappelle de leur date d'anniversaire, mais n'apprécient pas beaucoup l'idée d'être fichés, surtout dans la mémoire d'un ordinateur!

Le mode de visualisation "Liste"

Le fait de devoir consulter les fiches une à une ne facilite pas l'exploitation du fichier. Heureusement, les concepteurs de CardFile ont prévu une autre méthode d'accès aux informations : le mode "Liste". Pour l'activer, il faut ouvrir le menu "Mode" et sélectionner la fonction "Liste". Le logiciel affiche alors uniquement le nom des fiches, ce qui facilite la recherche d'un nom en particulier.

Il n'est pas possible de lire le contenu d'une fiche dans le mode "Liste". Pour accéder à une fiche particulière, il faut cliquer sur son nom, puis ouvrir le menu "Mode" et sélectionner la fonction "Fiche". Cette méthode est assez complexe pour un usage fréquent, d'autant plus qu'il faut repasser en mode "Liste" après la consultation de la fiche. Le plus simple aurait été d'afficher le contenu de la fiche après un double-clic sur son nom. Il est dommage que les concepteurs de CardFile n'aient pas pensé à cela.



Le mode Liste : l'activation du mode "Liste" vous permet de consulter le nom des fiches en un seul coup d'œil.

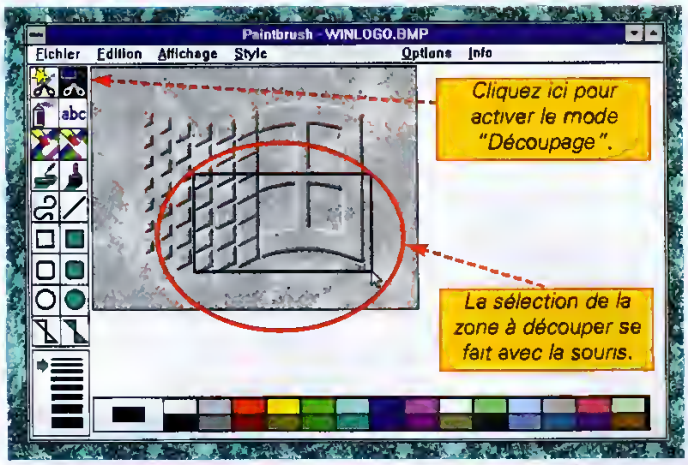
Insertion d'une image dans une fiche

Ce logiciel permet d'insérer des images dans les fiches. Ce n'est pas une fonction très utile, mais elle est amusante.

Pour l'utiliser, il faut lancer PaintBrush, charger l'image, passer en mode "Découpage", sélectionner la portion d'image voulue et presser simultanément sur les touches [Ctrl][C]. L'image est alors transférée dans le **presse-papiers** de Windows.

L'image "Sélection d'un bloc d'image" vous montre comment procéder. Il faut ensuite repasser dans le répertoire téléphonique, activer le mode "image" et presser simultanément sur les touches [Ctrl][V]. L'image apparaît sur l'écran. En cliquant dessus, il est possible de la positionner n'importe où sur la fiche. Evitez toutefois de placer le graphisme sur le texte. L'illustration "Le mode image" montre comment activer le mode "Image". L'image choisie pour la démonstration est le logo de Windows. Vous la trouverez dans le répertoire \windows de votre ordinateur.

Les images ne présentent pas beaucoup d'intérêt dans le cadre d'un répertoire téléphonique, à moins de posséder un **scanner** et de demander des photos d'identité à vos amis.

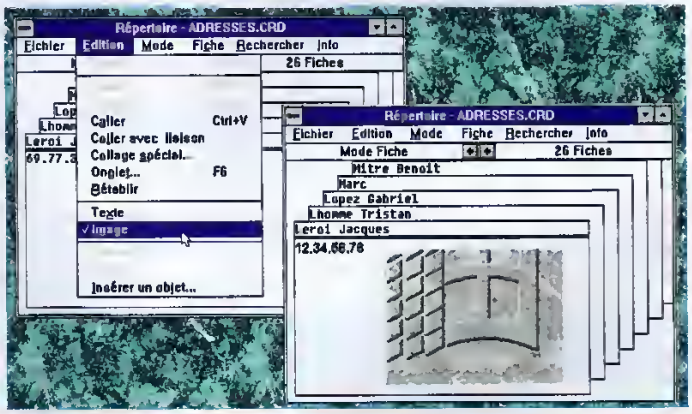


Sélection d'un morceau d'image : le découpage d'un bloc d'image avec PaintBrush se fait en 3 étapes. Il faut commencer par activer le mode "Découpage", puis définir la zone à découper et enfin presser simultanément sur les touches [Ctrl][C].

Dans ce cas, vous pourrez **scanner** leurs images et les insérer dans votre carnet téléphonique. C'est techniquement possible, mais d'un intérêt mineur.

Pour finir

Vous savez maintenant comment utiliser CardFile pour gérer votre carnet téléphonique. Cependant, il est possible d'utiliser ce logiciel pour faire autre chose. Le système de fiches peut servir à gérer une collection de CDs, de cassettes vidéo ou à mettre de l'ordre dans une collection de timbres. Un ami de l'auteur de cet article s'en est même servi pour réaliser une petite application éducative. Ayant acheté un CD-ROM d'images, il a récupéré les graphismes d'un certain nombre d'animaux. Ces dessins ont ensuite été donnés à des enfants qui ont réalisé une petite encyclopédie animalière. Si vous utilisez ce logiciel pour réaliser des applications originales, n'hésitez pas à nous en faire part. Nous citerons les réalisations les plus originales. ◆



▼ *Le mode "Image" : l'activation du mode "Image" permet d'insérer des images dans les fiches. Dans cet exemple, nous avons découpé une partie du logo de Windows pour le coller dans notre carnet téléphonique.*

Glossaire

Bureautique : activités informatiques liées au travaux effectués dans un bureau (traitement de texte, comptabilité, gestion de fichiers, etc.).

Double-cliquer : la plupart des opérations informatique s'exécutent lorsque l'utilisateur "grâce à la souris" clique sur une icône ou un menu. Afin d'éviter des erreurs de manipulation, certaines de ces tâches nécessitent que l'on clique deux fois et assez rapidement au même endroit. Cette action est appelée double-cliquer.

Presse-papiers : le presse-papiers est un système utilisé par Windows pour transférer des informations (des textes ou des images) d'un programme à un autre. Pour copier une information dans le presse-papiers, il faut la sélectionner sur l'écran avec la souris et presser sur les touches [Ctrl][C]. Ensuite, en pressant sur les touches [Ctrl][V], vous recopiez le contenu du presse-papiers dans le programme courant.

Scanner : un scanner est utilisé afin de transformer une photo ou un document papier en une image informatique (numérique). Le principe de lecture des informations par les scanners est semblable à celui d'une photocopieuse.

Les scanners à main se présentent sous la forme d'un boîtier qu'il faut déplacer sur le document.

Les appareils haut de gamme ressemblent à de petites photocopieuses.

Les règles d'or du parfait copieur

L'une des opérations les plus courantes lorsque l'on travaille sur PC, est la copie de fichiers ou de disquettes. En effet, on a souvent besoin de dupliquer des données. Possédez-vous tous les outils nécessaires à cette opération ?

Ne serait-ce que par sécurité aucun disque dur n'est à l'abri d'une panne - ou pire, d'une détérioration - et le simple fait de copier régulièrement sur disquette les versions successives de ses documents importants suffit à prévenir tout problème qui pourrait surgir. Un autre motif est le transport des fichiers d'une machine vers une autre ; tout le monde n'a pas à disposition un lecteur de cartouches SyQuest ou un disque dur extractible. La seule solution reste donc le transport par disquette - si l'on excepte le transfert par modem, mais là encore, tout le monde n'en est pas équipé. Enfin, il arrive également que l'on désire protéger un document de toute modification ultérieure pour en conserver une version "en l'état" ; l'une des solutions possibles consiste tout simplement à réaliser une copie du document en question, copie que l'on placera éventuellement dans un autre répertoire du disque dur, voire même sous un autre nom.

Pour toutes ces raisons, il est indispensable de bien maîtriser l'opération de copie des fichiers et disquettes sous DOS et Windows. Or ce qui devrait être d'une simplicité biblique se révèle souvent plus difficile que prévu. Ainsi, DOS ne propose-t-il pas moins de trois commandes distinctes, chacune destinée à un type de copie précis et ayant sa propre syntaxe et ses propres options, tandis que Windows n'offre qu'une solution partielle au problème.

```
C:\PROJET>dir

 Le volume dans l'unité C s'appelle PROJM
 Le numéro de série du volume est 0000-16F6
 Répertoire de C:\PROJET

.            <REP>      09.10.95    3:45
..           <REP>      09.10.95    3:45
DOCUMENT DOC      48931 01.07.91   13:00
        3 fichier(s)       48931 octets
                        9760768 octets libres

C:\PROJET>copy document.doc a:_
```

Copie d'un fichier depuis le disque dur vers une disquette avec la commande Copy

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

1 PC-AT 386
Windows 3.0
(ou Windows 95)
4 Mo de RAM

Copier sous DOS

MS-DOS dispose donc de trois commandes séparées pour réaliser des copies. La première, Copy, se spécialise dans la duplication d'un ou plusieurs fichiers depuis un répertoire vers un autre. La seconde, XCopy, est plus spécialement destinée à la copie d'un répertoire entier, avec éventuellement ses sous-répertoires. La troisième, Diskcopy, ne sait copier que des disquettes entières.

Des trois commandes, Copy est sans conteste la plus utilisée. Elle permet de copier un fichier d'un endroit vers un autre, par exemple, depuis le disque dur vers une disquette. Elle sait également prendre en considération plusieurs fichiers source, sélectionnés via le mécanisme des caractères génériques de MS-DOS.

Hélas, Copy ne sait gérer que les fichiers et pas les répertoires. Il est certes possible de l'utiliser pour

Ici, on utilise plutôt XCopy pour copier entièrement le répertoire Projet sur la disquette placée dans le lecteur B.

dupliquer le contenu d'un répertoire, mais pas ce répertoire lui-même. De plus, le disque de destination doit être utilisable avant l'utilisation de Copy. En d'autres termes, et plus particulièrement lorsqu'il s'agit d'une disquette, il faut s'assurer que celle-ci a bien été formatée avant de lancer la copie.

XCopy remédie à la plupart des insuffisances de Copy. Cette commande est en effet capable d'effectuer le même travail que Copy, mais elle sait en plus gérer les répertoires et tout leur contenu, qu'il s'agisse de simples fichiers ou d'autres répertoires.
Elle peut donc être utilisée pour générer un clône exact d'un répertoire en respectant son **arborescence.** Mais elle souffre des mêmes inconvénients que Copy, sans parler d'une syntaxe plus complexe à mémoriser (ce qui explique sans doute qu'elle soit moins usitée que sa petite soeur).

A noter qu'aucune de ces deux commandes n'effectue de vérification préalable sur la faisabilité de l'opération : si le disque de destination ne possède pas assez d'espace disponible pour recevoir tous les fichiers source, la copie est tout simplement interrompue, sans autre forme de procès.

Diskcopy se différencie des deux précédentes par son mode de fonctionnement. En effet, et comme son nom l'indique, son but est de dupliquer une disquette entière, sans prendre en considération les répertoires et fichiers qu'elle contient. La façon même de procéder est totalement aux antipodes de celle mise en oeuvre par Copy et XCopy : alors que ces deux premières travaillent au niveau des fichiers, Diskcopy lit directement toutes les **pistes** et tous les **secteurs** de la disquette source, afin de les reproduire à l'identique sur la disquette de destination (on parle ici de copie physique). Ceci impose trois restrictions à son utilisation : d'abord, il est impossible de ne copier qu'une sélection de certains fichiers de la disquette source. Ensuite, Diskcopy ne peut copier que de disquette à disquette. Enfin, et c'est là une règle primordiale à ne jamais oublier lorsque l'on travaille avec Diskcopy, les disquettes source et destination doivent absolument être du même type, c'est-à-dire être toutes les deux en 5 pouces 1/4 ou en 3 pouces 1/2 et soit haute-densité (HD), soit double-densité (DD). Il est, par exemple, impossible de dupliquer par Diskcopy une disquette 5 pouces 1/4 double-densité sur une disquette 3 pouces 1/2 haute-densité. En revanche, la disquette de destination n'a pas besoin d'avoir été formatée au préalable, cette opération étant automatiquement prise en charge par Diskcopy.

Quand donc est-il préférable d'utiliser XCopy plutôt que Copy, ou bien Diskcopy plutôt que les deux autres ? Quelques exemples aideront à répondre à cette question. Imaginons que l'on désire copier sur disquette un document réa-

Peut-on copier toutes les disquettes ?

Certes non ! La commande Diskcopy est efficace uniquement avec les disquettes "standard", c'est-à-dire ne faisant l'objet d'aucune protection placée là par l'éditeur d'un logiciel, afin, justement, d'en limiter la diffusion illicite. C'est le cas par exemple de presque tous les jeux du commerce ainsi que de certains progiciels. Il s'agit ici d'une protection physique qui consiste à modifier le formatage de la disquette d'une manière totalement inhabituelle, la rendant inexploitable sous DOS. Devant une telle protection, Diskcopy est tout à fait impuissante et des logiciels plus "spécialisés" doivent être employés.. dans les limites fixées par la loi qui n'autorise qu'une seule copie et ce, uniquement à des fins de sécurité (au cas où la disquette originale viendrait à être endommagée). Ceci est valable pour tous les logiciels commerciaux, qu'ils soient ou non protégés contre la copie, mais ne s'applique évidemment pas aux disquettes créées par vous.

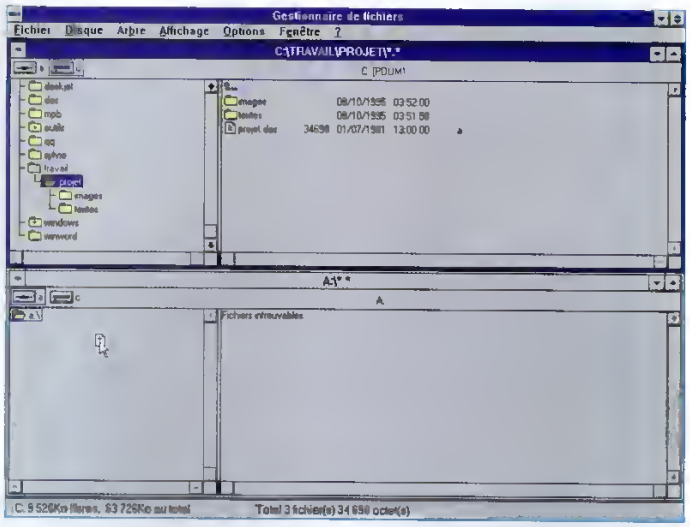
lisé à la maison, et ce, dans le but de l'emporter au bureau où l'on pourra l'imprimer. Dans ce cas, la commande Copy suffit amplement.

COPY document.doc A:

Imaginons maintenant un projet entier, composé de plusieurs documents (textes et images, par exemple) soignement classés dans plusieurs sous-répertoires. En considérant qu'il est impératif que cette organisation soit respectée, pour ré-ouvrir correctement chaque document d'un tel projet et pour copier en une seule opération tous les fichiers le composant, la commande XCopy s'impose (nous laisserons de côté le cas où le projet est trop volumineux pour tenir sur une seule disquette, il faudra alors passer par l'archivage, un thème déjà abordé dans le précédent numéro de PC Novice).

XCOPY projet A:

Notre troisième exemple nous entraînera dans le monde pas toujours bien connu de la copie de sauvegarde. Même si le CD-ROM tend à se démocratiser, la plupart des logiciels du commerce sont encore fournis sur une ou plusieurs disquettes.
D'ailleurs, le manuel de l'utilisateur conseille fortement de les dupliquer avant même de procéder à l'installation.
Pour y parvenir, on pourrait très bien envisager, pour peu que l'on dispose de deux lecteurs de disquettes, d'utiliser une commande telle que



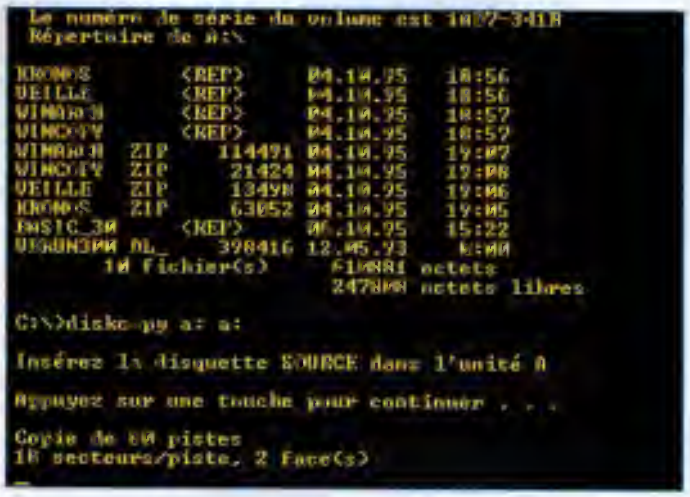
Sous Windows 3.1, tout est beaucoup plus facile avec le Gestionnaire de Fichiers : il suffit de faire glisser les icônes...

XCOPY A:\ B:

qui copierait tous les fichiers de la disquette du lecteur A: vers celle du lecteur B. On se sera bien entendu assuré que la disquette B est correctement formatée avant de commencer l'opération de copie.
Cette solution peut d'ailleurs être plus particulièrement choisie si les deux lecteurs du PC utilisé ne sont pas du même format (un lecteur 5,25" et un 3,5"), comme c'est souvent le cas sur des machines plus anciennes.
Mais la meilleure solution possible consiste à utiliser la commande Diskcopy, même si l'on ne dispose que d'un seul lecteur de disquettes. En effet, XCopy est sensiblement moins rapide que Diskcopy lorsqu'il s'agit de dupliquer une disquette entière. Il est donc préférable d'opter pour la commande

DISKCOPY A: A:

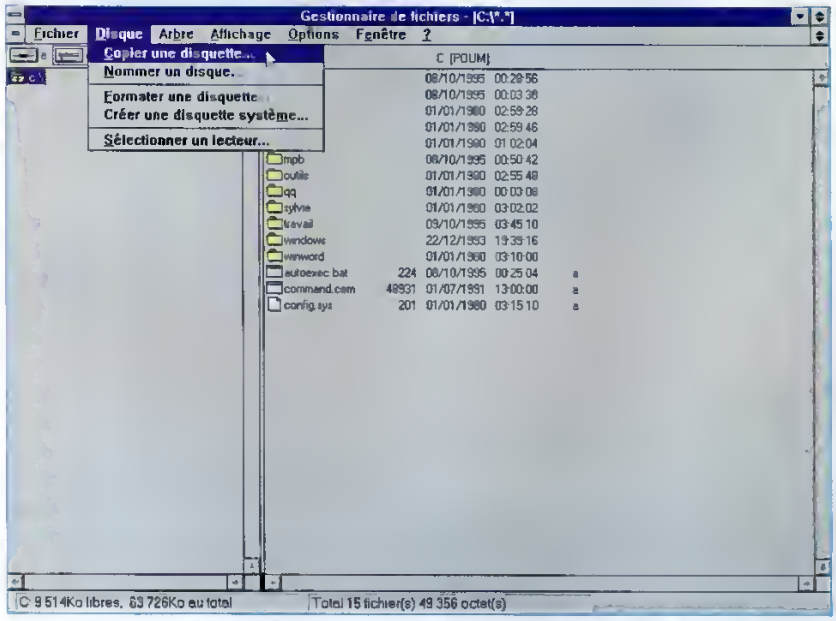
qui réalisera le même travail, mais de manière beaucoup plus conviviale.



Pour copier une disquette entiere, Diskcopy est nettement plus efficace

Installation de WinCopy

Une fois la disquette de PC Novice décompressée, le programme WinCopy se trouve dans le répertoire C:\PCNOV30\WINCOPY.EXE de votre disque dur. Pour installer son icône dans le Gestionnaire de Programmes, activez d'abord la fenêtre du groupe dans lequel vous désirez la placer (par exemple, "Accessoires"), puis sélectionnez l'option "Nouveau..." du menu "Fichier". Validez l'option "Programme", puis cliquez sur le bouton "Parcourir" et localisez le programme WINCOPY.EXE dans le répertoire indiqué ci-dessus. Confirmez par "Ok".
Note importante : WinCopy nécessite le fichier VBRUN300.DLL pour fonctionner correctement. Ce fichier doit se trouver dans le répertoire C:\WINDOWS\SYSTEM de votre disque dur. Si vous ne l'avez pas encore, relancez la procédure de décompression de la disquette (voir page 3) et installez-le



Concernant les copies de disquettes, le Gestionnaire de fichiers n'est pas très évolué

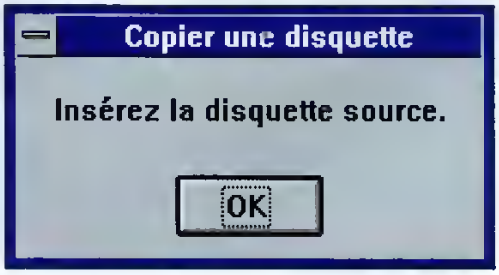
Diskcopy sera encore plus pratique si le PC est équipé de deux lecteurs identiques. Dans ce cas, il suffira de taper

```
DISKCOPY A: B:
```

pour réaliser la copie désirée le plus efficacement possible

Copier sous Windows

Windows 3.1 dispose, avec le Gestionnaire de Fichiers, d'un outil irremplaçable. En effet, ce programme réunit en un seul logiciel toutes les commandes DOS de manipulation des fichiers : copie, suppression, déplacement, changement de nom, etc.
De plus, il bénéficie de la convivialité de Windows : dans la plupart des cas, un simple clic de la souris suffit à accomplir l'action désirée.
Ainsi, et en ce qui concerne la copie de fichiers, il suffit de les sélectionner puis de faire glisser leur icône jusqu'au répertoire de destination voulu.
On ne peut pas faire plus simple, d'autant plus que le Gestionnaire de Fichiers essaie (à sa manière) de pallier aux différentes erreurs qui peuvent survenir lors de l'opération : le cas le plus fréquent est celui où la disquette de destination n'a plus suffisamment d'espace disponible pour accueillir les fichiers à copier. Le Gestionnaire de Fichiers affiche alors une boîte de dialogue par laquelle il demande à l'utilisateur de changer de disquette, avant de poursuivre une opération que MS-DOS aurait purement et simplement abandonnée.
Une particularité du Gestionnaire de Fichiers réside dans la décision qu'il prend de déplacer ou copier un fichier, suivant que le répertoire source et celui de destination sont sur le même disque ou non (l'utilisateur reste cependant libre



...il ne sait pas utiliser deux lecteurs simultanément !

d'inverser cette réaction, en maintenant la touche Control enfoncée, tout en faisant glisser les icônes).
Dans Windows 95, le Gestionnaire de Fichiers n'existe plus. En fait, il est tout bonnement rendu inutile, de par le fait que Windows lui-même est devenu un immense Gestionnaire de Fichiers - en encore plus évolué, bien sûr.

En ce qui concerne la copie physique de disquettes, le Gestionnaire de Fichiers de Windows 3.1 pêche par excès de simplicité.
S'il dispose bien, dans son menu "Disque", d'une option intitulée "Copier une disquette ...", celle-ci est loin de fournir autant de contrôle sur cette opération que n'en propose MS-DOS.
Principalement, même si le PC utilisé est équipé de deux lecteurs, le Gestionnaire de Fichiers ne sait en utiliser qu'un à la fois.
Serait-il donc impossible d'exploiter entièrement le matériel dont on dispose ?
Heureusement non, car il y a toujours des programmeurs bienveillants pour réparer les oublis de Microsoft...

Cocorico !

Une fois n'est pas coutume, soyons chauvins : WinCopy est l'œuvre d'un programmeur non seulement français (Alain Grenet, de Poitiers), mais aussi lecteur de PC Novice. Cet utilitaire shareware fort sympathique a été développé en Visual Basic 3.0 et est parfaitement compatible avec Windows 95.

La copie facile sous Windows

WinCopy se propose de remédier à un petit manque du Gestionnaire de Fichiers de Windows qui limite les opérations de copie de disquette à un seul lecteur.

Dès son lancement, l'interface très sobre de ce programme ne laisse aucun doute quant à sa fonction. Cependant, et afin de l'utiliser correctement, il convient de bien comprendre son mode de fonctionnement. WinCopy n'est en fait rien d'autre qu'une "passerelle" entre Windows et la commande Diskcopy de MS-DOS, c'est-à-dire un programme destiné à concilier la convivialité du premier avec la puissance du second.
WinCopy propose quatre modes de copie, représentés par les quatre boutons principaux de sa fenêtre, qui correspondent aux

quatre combinaisons maximum qu'il est possible d'obtenir sur un PC équipé de deux lecteurs de disquettes : copie de A: vers A:, de A: vers B:, de B: vers A:, ou enfin de B: vers B:. Ne vous fiez pas aux apparences, ces options sont loin de faire doublon entre-elles.

Par exemple, si vous venez d'enregistrer un document sur le lecteur B:, elles vous évitent d'avoir à enlever la disquette du second lecteur pour la remettre dans le premier avant de commencer la copie. Ne riez pas, vous vous rendrez compte avec le temps que c'est là un avantage très agréable !

Le bouton intitulé "Vérification" permet d'autoriser ou d'inhiber la vérification du bon fonctionnement de la copie, une fois celle-ci terminée (elle correspond en fait à l'option /V de la commande Diskcopy).

Cette vérification consiste simplement à relire entièrement la disquette copiée et à la comparer avec la disquette originale, ce qui prend toujours un certain temps.

Si vous utilisez des disquettes de qualité (c'est-à-dire d'une marque réputée fiable), c'est là une perte de temps, dont vous pourrez vous passer en cliquant sur cette option avec le bouton droit de la souris. Utilisez le bouton gauche pour la ré-activer, au cas où vous changeriez d'avis.

Quant à la case ornée d'une croix rouge, elle ne sert pas à quitter WinCopy, mais affiche quelques informations sur son auteur.

C'est parti

On l'a dit, WinCopy utilise la commande Diskcopy de MS-DOS pour accomplir sa tâche. Dès que vous avez sélectionné l'un des quatre modes proposés, le programme débute une nouvelle session MS-DOS en mode fenêtre.

Il ne vous reste plus qu'à suivre les instructions affichées à l'écran pour réaliser une ou plusieurs copies de la disquette source.

Quand vous aurez terminé, il ne vous restera plus qu'à fermer la fenêtre en double-cliquant sur sa case de fermeture, située dans son coin supérieur-droit. ◆

Etienne Mouratila

Glossaire

Arborescence : Représentation imagée de la structure d'un disque dont les répertoires s'apparentent aux branches d'un arbre.

Formatage : Préparation d'un disque (souple ou dur) ayant pour but de le rendre utilisable par l'ordinateur. Le formatage consiste à écrire sur le disque les informations dont MS-DOS a besoin pour y stocker (et retrouver !) fichiers et répertoires.

Piste : Créés lors du formatage, les pistes et secteurs d'un disque sont des sub-divisions de sa surface magnétique qui permettent d'organiser, et donc de simplifier, l'agencement des données écrites sur le disque.

Secteur : Voir piste.

3615 PCNOV
Besoin d'une info rapidement ?
Posez votre question sur le 3615 PCNOV.

NOUVEAU N° 3

Où en est votre créativité ?

en vente chez votre marchand de journaux

ou par correspondance à J.D. Press, 105 rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex

(49 F + 11 de participation aux frais de port, par numéro)

Questions/ Réponses

Prenez la plume !

Remplissez le formulaire ci-dessous et adressez-le à :

J.D. PRESS - PCNOVICE
QUESTIONS/REPONSES
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois Cedex

Les questions d'intérêt général seront publiées dans le journal.

L'astuce du mois

Chaque mois, nous sélectionnerons une astuce originale que vous nous aurez envoyé.
Un abonnement gratuit de 3 mois à PCNovice récompensera les auteurs de celles publiées.

TRES IMPORTANT

Vos astuces : .....

Vos questions, vos problèmes :

Vous manquez de place ? Continuez sur papier libre

Votre configuration

Micro-ordinateur :
Marque et modèle :
Vidéo :
Processeur :
Mémoire vive (RAM) :
Capacité disque dur :

Logiciels :

Autre équipements :

Vos coordonnées

Nom :
Prenom :
Adresse :

Code postal : Ville :
N° de tél. : Age :
Votre activité : ❑ étudiant ❑ enseignant
❑ employé ❑ cadre ❑ assistant/sécrétaire
❑ directeur/resp. de service ❑ autre
Votre employeur :
Effectifs : ❑ <10 ❑ 10-50 ❑ 50-200 ❑ >200
Votre service :

Perdu dans la jungle informatique ?

Suivez le guide

MATERIEL

Mr Fichet, de Cayemait, a découvert que son processeur Pentium est "buggé" grâce à l'utilitaire présent sur la disquette de PC Novice n°26. Il demande si cela peut entrainer un défaut d'affichage sur l'écran.

Le défaut que vous signalez (une ligne blanche à droite de l'icône de Gestionnaire de programmes en mode 640x480x65000 couleurs) n'a rien à voir avec votre Pentium . C'est plus probablement un problème du pilote Windows de votre carte graphique CL 5424 Essayez de vous procurer chez votre revendeur un pilote plus récent et profitez-en pour lui demander de changer votre Pentium en effet, Intel assure l'échange gratuit de TOUS les composants Pentium buggés livrés dans le monde entier !

Mr Potaieff, de Thionville, a installé l'antivirus CCP.EXE de Mac Affe. Depuis, sa machine "plante" au démarrage, malgré plusieurs reformatages du disque et réinstallations de l'ensemble des logiciels. Il demande comment sortir de cette impasse.

Il semble qu'un incident, d'ailleurs non nécessairement lié à l'antivirus, ait altéré le formatage physique de votre disque Une seule solution : refaites un nouveau formatage complet, mais cette fois, en commençant par le formatage dit "physique" ou "de bas niveau". Cette fonction est exécutable depuis le SETUP de la machine. Attention à bien noter les paramètres du disque avant de reformater . nombre de têtes, de pistes, de secteurs. Ensuite, vous pourrez réinstaller le DOS qui fera le formatage logique, puis Windows et enfin vos applications

Mr Pele, d'Arcachon, demande comment faire pour lire les informations qui défilent très vite au démarrage de la machine. Il demande également si, aprés avoir installé Norton Antivirus, il peut enlever de son disque les fichiers de Microsoft Antivirus.

Première question vous pouvez "geler" la séquence de boot à tout instant, en appuyant sur la touche PAUSE en haut et à droite de votre clavier Pour reprendre la séquence de boot, appuyez sur n'importe quelle autre touche

Seconde question : vous pouvez sans problème enlever les fichiers de Microsoft Antivirus si vous ne les utilisez plus.

Mr Gabeau, de Compreignac, a installé deux disques durs et demande s'il peut les réunir logiquement en un disque unique.

C'est malheureusement impossible le DOS permet bien de partitionner logiquement un disque physique en deux disques logiques, mais il ne permet pas de réunir deux disques physiques en un seul disque logique.

Le même Mr Gabeau s'étonne que sa carte VGA 256 Ko puisse afficher 256 couleurs en 640x480 pixels sous DOS, mais qu'elle ne supporte que 16 couleurs sous Windows 3.1.

Faites le calcul suivant : 256 couleurs sont stockées sur 8 bits, soit un octet (2exp8=256) 640x480 points demandent donc 307200 octets ou 300 Ko (1 Ko=1024 octets) Or votre carte ne comprend que 256 Ko. Conclusion elle ne peut en réalité pas afficher correctement 640x480 points en 256

LA FAMILLE DE PC NOVICE S'AGRANDIT

Certaines questions reviennent souvent · pourquoi avoir arrêté les articles sur l'Assembleur ? Quelle est la dernière version de TASM ? Quel est le meilleur logiciel pour programmer des jeux ? Quels sont les meilleurs logiciels de dessin ?

C'est parce que vous êtes nombreux à nous poser de telles questions que "PC Novice" a maintenant deux petits frères : "PC Futé", spécialisé dans la technique avancée et la programmation du PC et "PC Génius", pour les artistes de la création graphique. Rappelons également l'existence d'un proche cousin : "Ordinateurs et Musique", pour ceux qui disent "clavier" mais pensent "synthé. ".

LE TRUC DU MOIS

Le truc du mois nous est envoyé par Mr Schweitzer, de Fraisnes en Saintois : c'est une option non documentée de la commande DIR du DOS. Le simple ajout d'une virgule après le DIR permet de visualiser les fichiers cachés du répertoire courant. Bien utile pour faire le ménage après la désinstallation de certains logiciels qui en prennent à leur aise avec votre disque dur ! Par exemple, la commande C:\> DIR, /P permet d'accéder aux fameux fichiers cachés IO.SYS et MS-DOS.SYS de la racine grâce auxquels vous pouvez booter sur votre disque dur (figure 1). Merci à Mr Schweitzer qui gagne ainsi le traditionnel abonnement de trois mois à PC Novice.

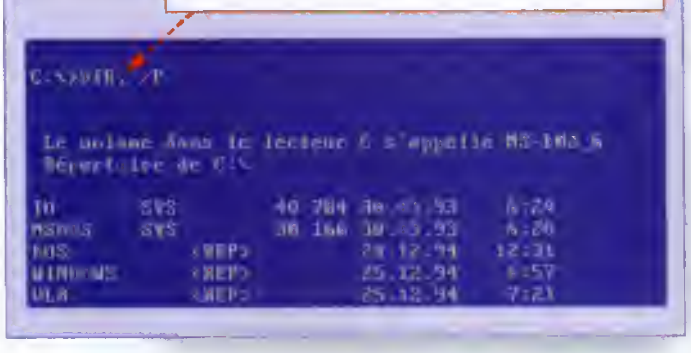


Figure 1 : une simple virgule pour tout visualiser.

couleurs. Il y a peut-être maintenant des logiciels qui acceptent malgré tout ce paramétrage sans tester la carte, d'où la confusion...
La capacité réelle d'affichage de la carte se calcule aisément : la résolution 640x480 ne peut être diminuée car elle correspond au mode VGA ordinaire.
On ne peut donc que restreindre le codage des couleurs en partageant un octet de codage entre deux points. Les couleurs sont alors codées sur 4 bits, soit 2exp4=16, ce qui correspond bien à ce que Windows 3.1 vous autorise.
Vous pourrez vérifier qu'une telle carte 256 Ko supporte également le mode 800x600 en 16 couleurs (figure 2), bien utile pour les écrans 15" qui tendent à se généraliser.

Mr Boulanger, de Boulogne sur Mer, utilise la fonction "lecture audio" de son lecteur de CD-ROM. Il est gêné par un bruit qui se superpose au son approximativement toutes les 15 secondes. Le phénomène se produit aussi bien sous DOS que sous Windows.

C'est un problème de taille du buffer associé au lecteur de CD-ROM. Ouvrez le fichier AUTOEXEC.BAT avec l'éditeur de votre choix et repérez une ligne analogue à MSCDEX.EXE /D:xxxxx /M:12 /L:E. Le nombre qui suit la lettre M (par défaut 12) indique le nombre de buffers de RAM affectés à la lecture du CD-ROM. Portez ce nombre à 24, sauvegardez et rebootez la machine : le phénomène devrait disparaître ou du moins se raréfier. Faites des essais successifs pour obtenir la valeur minimum supprimant totalement le problème. Vérifiez également, avec la commande MEM/C/P, l'influence de ce paramètre sur la RAM libre sous 640 Ko : une valeur trop grande diminuerait dangereusement cette RAM disponible.

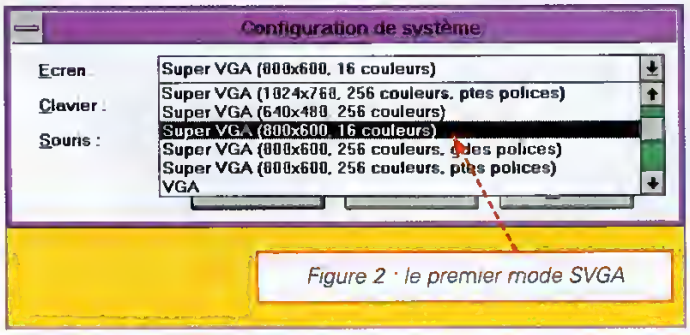


Figure 2 : le premier mode SVGA

DOS

Mr Divoux, de Achenheim, nous dit avoir détecté le virus FILLER sur la disquette de PC Novice n°3.

Nous sommes pour le moins étonnés : le n°3 est paru en Juin 1993 et c'est la première fois que l'on nous signale un virus sur la disquette associée ! Nous penchons plutôt pour une autre hypothèse : cette disquette a pu, depuis le temps, passer sur plusieurs machines, dont une qui était infectée par ce virus et qui l'aura contaminée.

Mr Vincent, de Les Rualles, a compressé son disque par Doublespace, puis a effacé par mégarde des fichiers Doublespace. Depuis, il obtient au démarrage le message "Disque non système". Il demande comment récupérer le contenu de son disque.

Essayez l'opération suivante : à partir d'une autre machine, créez une disquette système comme cela a déjà été expliqué dans PC Novice. Sur cette disquette, copiez le fichier UNDELETE.EXE que vous trouverez dans le répertoire DOS de cette machine.
Ensuite, bootez votre propre PC avec cette disquette et lancez UNDELETE. Avec un peu de chance, vous retrouverez vos fichiers effacés et vous pourrez les revitaliser. Pour plus de détails sur le fonctionnement de cet utilitaire, voyez notre article sur le sujet dans PC Novice n°28, pages 22 à 26. Toutefois, le message d'erreur que

vous recevez laisse craindre des dégâts assez sérieux et il est possible que vous soyez obligé de tout réinstaller.

Mr Fritiau, de Floirac, a effacé des fichiers par erreur et ne parvient pas à les récupérer avec la commande UNDELETE. D'autre part, il ne parvient pas à installer la disquette du numéro 27.
Pour votre première question, tout dépend de la façon dont vous avez paramétré UNDELETE : le seul mode efficace à 100% est le mode SENTINELLE et encore, seulement pendant le temps de sauvegarde paramétré (7 jours par défaut). Consultez notre article sur le sujet dans PC Novice n°28, pages 22 à 26.
Seconde question : votre disquette est probablement défectueuse. Retournez-la au Journal, et nous nous ferons un plaisir de vous l'échanger.

Mr Lafaix, de Lyon, utilise un IBM PS/1 avec DOS 5. Lorsqu'il essaye d'utiliser la commande DELTREE, il obtient le message d'erreur : "Nom de commande ou de fichier incorrect". De plus, cette commande est inconnue du HELP intégré au DOS.
C'est tout à fait normal : la commande DELTREE est une innovation du DOS 6 ! Si votre PS/1 est assez récent pour être équipé d'un lecteur de disquettes 1,44 Mo, vous pouvez tenter la migration, elle ne vous apportera que des bienfaits...

Mr Frey, de Strasbourg, a utilisé l'utilitaire MEMMAKER pour libérer de la mémoire RAM sous 640 Ko. Résultat : il a encore moins de RAM libre qu'avant !
Vous avez probablement lancé MEMMAKER avec l'option "optimisation personnalisée", puis vous avez fait le choix "Optimiser la mémoire supérieure pour l'utilisation de Windows" (figure 3). Dans ce cas, il peut effectivement arriver que MEMMAKER charge un peu plus la mémoire basse pour libérer la mémoire supérieure. Relancez MEMMAKER sans cette option et si le problème persiste, envisagez un optimiseur du commerce : 386MAX ou QEMM.

même jeu fonctionne parfaitement, à partir de la même disquette, sur une autre machine de configuration Windows identique.
Apparemment identique seulement : vous utilisez un système à processeur 286, sur lequel Windows fonctionne en "mode réel" (n'utilisant pas la RAM au-delà de 1 Mo). Toutes les applications Windows "modernes" utilisent les facilités du mode "386 étendu". Si l'autre machine possède au moins un 386 et 2 Mo de RAM, Windows y fonctionne dans ce mode, et le jeu fonctionne sans problème.

Mr Truong, de Paris, utilise une imprimante compatible HP Laserjet II. Il constate que l'utilisation de certaines polices Windows, pourtant du type "TrueType", donne à l'impression des résultats qui sont loin d'être parfaits...
Il ne suffit pas d'installer des polices TrueType, il faut aussi paramétrer Windows pour les utiliser au mieux.
Pour ceci, suivez la séquence suivante : Gestionnaire de programmes/Panneau de configuration/Imprimante/Configurer/Options. Vous obtiendrez ainsi la fenêtre de la figure 5 : cochez la case "Imprimer TrueType en tant que graphismes" et refermez la suite de fenêtres par des

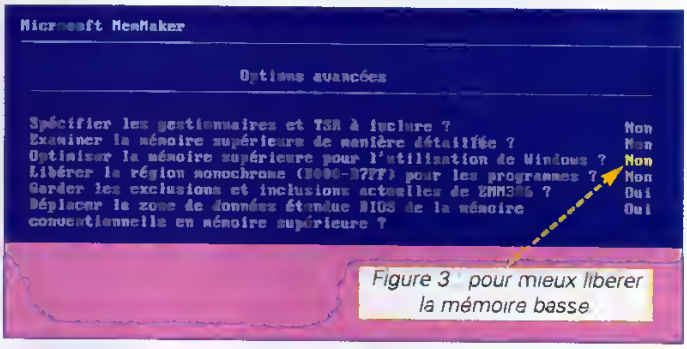


Figure 3 : pour mieux libérer la mémoire basse

WINDOWS

Mr Papon, de Volvic, obtient un message d'erreur au lancement du jeu SLAY présent sur la disquette de PC Novice N°26. Ce

WINDOWS 95 : RIEN NE SERT DE COURIR !

Faut-il obligatoirement migrer en Windows 95 ? Il s'agit d'une opération lourde et qui n'a d'intérêt que sur une machine puissante. Un 486DX2-66 avec 12 Mo de RAM et 540 Mo de disque dur constitue le minimum pour tourner correctement avec les applications. Donc, si vous achetez aujourd'hui une machine Pentium avec Windows 95 préinstallé, très bien... En revanche, si votre machine actuelle vous donne entière satisfaction, ne vous précipitez pas au devant des problèmes !

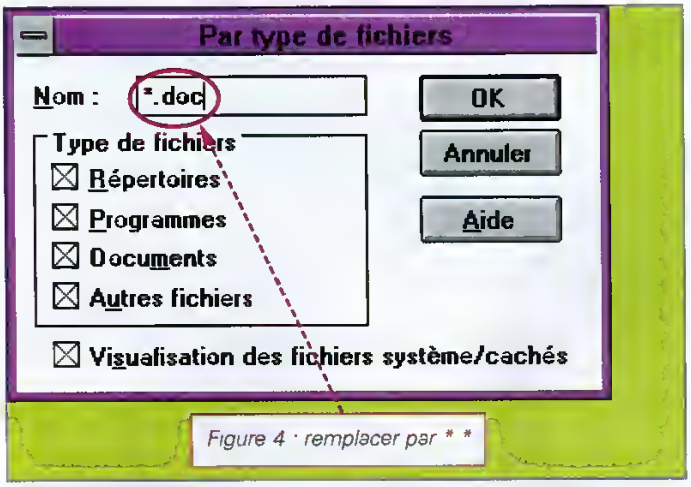


Figure 4 : remplacer par * *

OK successifs. Les impressions seront peut-être un peu ralenties, mais elles devraient être parfaites

LOGICIELS ET JEUX

Mr Mulot, de Yutz, ne parvient plus à utiliser les disquettes de PC Novice : lorsqu'il lance le décompactage, il n'obtient que des répertoires vides...

D'après votre lettre, vous faites ces vérifications avec le Gestionnaire de fichiers de Windows. Ce dernier a parfois un comportement étrange : par exemple, après une opération de recherche de fichiers d'une extension donnée (DOC, EXE...), il ne visualisera plus que les fichiers de cette extension ! Vous pouvez le vérifier par la séquence Gestionnaire de fichiers/Affichage/Par type de fichiers. La fenêtre que vous obtenez ainsi (figure 4) comporte un champ Nom qui contient le type des fichiers visualisés. Remplacez ce type par le traditionnel * * et vous verrez apparaître la totalité du contenu de vos répertoires ◆

Olivier Vincent

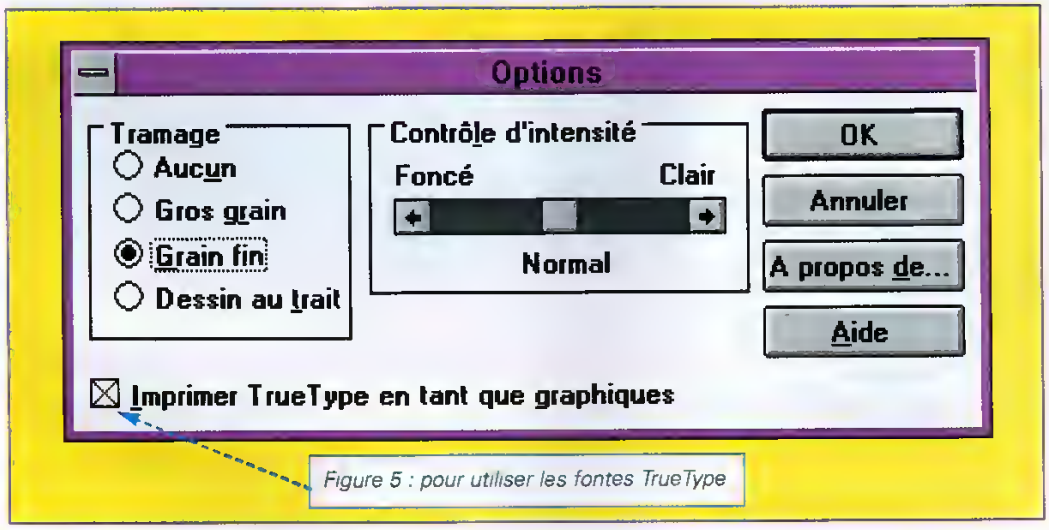


Figure 5 : pour utiliser les fontes TrueType

3615 PCNOV

Des informations, des jeux, des concours, le téléchargement des nouveautés, des fichiers indispensables, mais aussi des conseils, des échanges avec d'autres passionnés : tout cela est à votre disposition toute l'année sur le 3615 PCNOV.

ABONNEZ-VOUS

OUI, je m'abonne à PC Novice pour une durée d'un an à partir du prochain numéro à paraître.

12 numéros au prix exceptionnel de 468 F.

Je joins un chèque de 468 F à l'ordre de PC Novice.

DOM/TOM et l'étranger (par avion) : 568 F.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date : Signature :

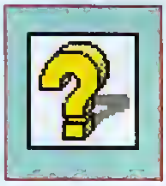
A remplir et à retourner accompagné de votre règlement à : **J.D.Press, 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex**

Vous pouvez recopier ou photocopier ce bon

Besoin d'aide ?

Windows à la rescousse

Lorsque vous travaillez avec Windows et que vous vous sentez peu à l'aise, le manuel peut être un recours utile pour trouver un renseignement sur tel ou tel sujet. Il n'est pas toujours facile à utiliser, surtout lorsque l'on débute avec Windows : quel chapitre dois-je consulter, à quelle page ? De plus, les publications traitant de Windows se veulent complètes, et la recherche n'en est que plus difficile.



Les concepteurs de Windows ont donc ajouté une aide directement intégrée à l'environnement. Lorsque vous êtes dans le Gestionnaire de programmes, la barre de menus propose quatre options, dont une nous intéresse plus particulièrement, "?". En plaçant le curseur de la souris au dessus de ce "?" puis en cliquant, on ouvre un menu.

Ce dernier comporte plusieurs commandes. L'un des intérêts majeurs de l'aide sous Windows est qu'elle prend toujours la même forme, quelle que soit l'application utilisée, pourvu qu'elle ait été conçue pour Windows. On retrouvera donc un menu "?" dans chacune des applications Windows : Paintbrush, Word ou Excel.

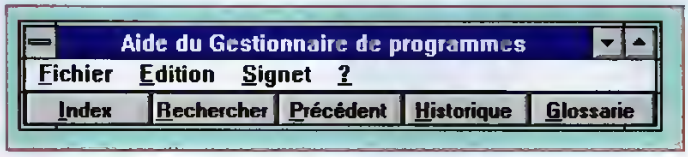
A noter pour la petite anecdote que l'horloge est la seule application Windows à ne pas posséder d'aide. Ainsi, lorsque vous vous serez familiarisé avec l'utilisation de l'aide du Gestionnaire de programmes, vous serez en mesure de vous servir des aides de chacune de vos applications préférées.

Le Didacticiel Windows

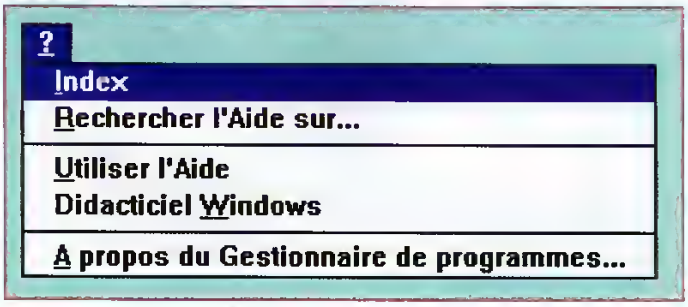
Revenons maintenant sur l'aide du Gestionnaire de programmes. Elle comporte une commande particulière appelée "Didacticiel Windows". La sélection de cette commande lance une présentation générale de Windows. Le déroulement de ce programme est complètement interactif. Il vous permettra notamment de vous familiariser avec l'usage de la souris et d'appréhender l'environnement Windows (les fenêtres, les icônes, les boutons, etc.)

L'index

Les autres commandes du menu "?" se retrouvent dans toutes les aides. La première de ces commandes est "Index". Après avoir sélectionné le menu "?", cliquez sur "Index" : la fenêtre d'aide apparaît.

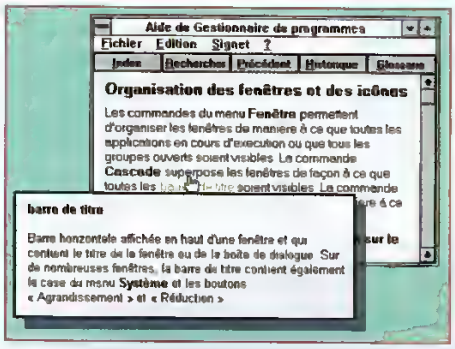


Voici les principaux boutons que l'on rencontre dans une fenêtre d'aide.



Le menu d'aide du Gestionnaire de programmes.

Comme toutes les fenêtres Windows, elle possède un titre, "Aide du Gestionnaire de programmes" et une barre de menus composée de quatre options : Fichier, Edition, Signet et "?". Cette fenêtre possède en outre une série de boutons sous la barre de

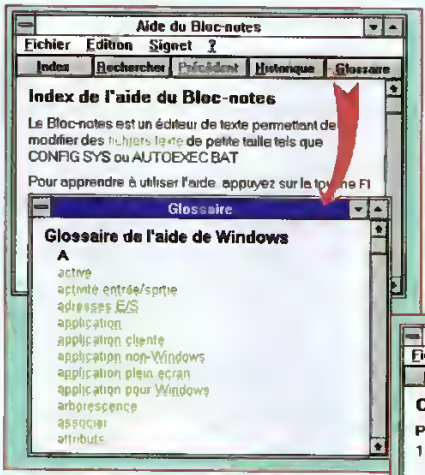


L'icône _main_ donne accès aux définitions associées aux mots soulignés en pointillé.

menus. Avant d'expliquer l'usage de ces menus et boutons, regardons le contenu de la fenêtre d'aide. Elle présente un sommaire de tous les thèmes relatifs à l'application dont vous avez demandé l'aide. On remarque que le texte présenté prend différentes formes : il peut être souligné et écrit en vert, ou même souligné en pointillé et vert.

L'aide est en fait un catalogue de fiches traitant chacune un thème particulier. L'index, sorte de sommaire, permet d'accéder à des fiches décrivant le contenu des têtes de chapitre de l'index. Lorsque le curseur de la souris passe sur un texte souligné et en vert, le curseur change de forme : il ressemble maintenant à une main. Cliquez alors avec le bouton gauche de la souris : l'index disparaît pour laisser place à une nouvelle fiche. Si cette dernière comporte du texte souligné, on peut alors accéder à une autre fiche. On peut ainsi, grâce à l'index, naviguer dans l'aide, comme on feuillette un livre : le gros avantage de cette méthode est que l'on n'a pas à chercher les pages, la souris seule permet cette recherche.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, certaines parties du texte sont soulignées en pointillé. La souris prend aussi l'allure d'une main lorsqu'elle s'approche de ces mots. Cliquez sur l'un d'eux : une petite fenêtre s'ouvre et vous délivre quelques informations sur ce mot, sa définition et l'usage que l'on peut en faire. Pour revenir à la fenêtre précédente, il suffit de cliquer n'importe où. Ces explications brèves et très accessibles sont d'une grande utilité : à tout moment, vous pouvez obtenir un exemple d'information sur la fiche d'aide que vous lisez. Sachez enfin que tous ces mots ou expressions sont rassemblés dans un glossaire.

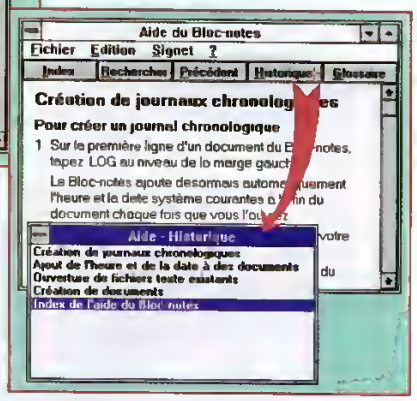


L'historique donne un aperçu de toutes les rubriques d'aide déjà consultées.

Le dictionnaire de Windows : le glossaire

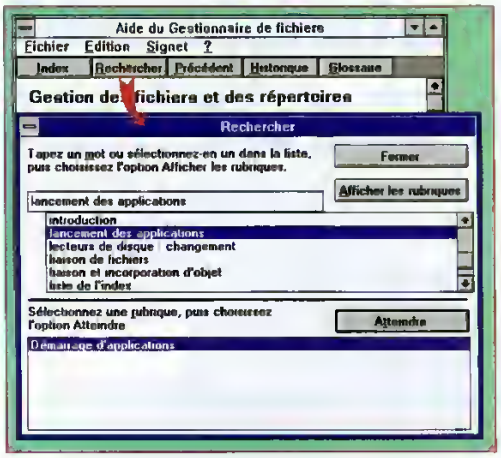
Ceci nous amène à décrire les quelques boutons sous les menus. Notons d'abord que ces boutons ressemblent beaucoup à ceux que l'on trouve dans les boîtes de dialogue, "OK", "Annuler" ou "Parcourir". Tous fonctionnent de la même façon lorsque l'on clique dessus, une action se déclenche. Dans une fenêtre d'aide, le bouton "Glossaire" (ou parfois "Glossaire") donne accès à une liste de mots ou expressions rangés alphabétiquement. Cette liste se présente dans une fenêtre classique que l'on peut redimensionner et s'y déplacer grâce aux barres de défilement. Tous les mots apparaissent soulignés en pointillé : lorsque l'on clique sur l'un d'eux, la définition correspondante s'affiche (comme on l'a vu précédemment). Pour quitter le glossaire et revenir à la fiche d'aide en cours, il suffit d'effectuer un double-clic sur la case système de la fenêtre Glossaire (c'est-à- dire la case en haut à gauche).

Le glossaire définit les mots couramment utilisés sous Windows.



Le bouton Historique

Le bouton Historique est d'un usage très simple. Il ouvre une fenêtre décrivant la liste de toutes les fiches que vous avez consultées depuis le lancement de l'aide. Si vous voulez revenir à l'une



Cette boîte de dialogue simplifie grandement la recherche d'une réponse à une question précise.

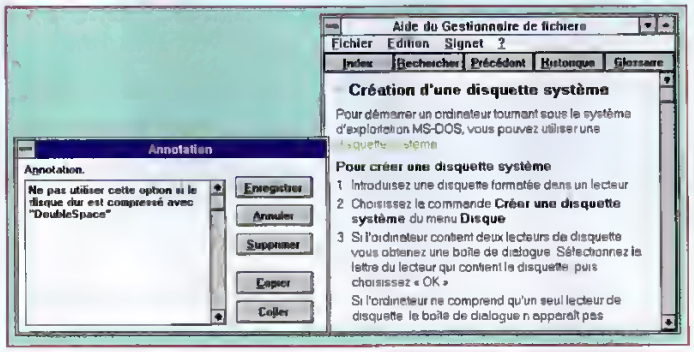
d'elles, il suffit de sélectionner son nom et d'effectuer un double-clic sur ce dernier. La fenêtre d'aide principale de la rubrique désirée s'affiche dès lors. Vous pouvez fermer cette fenêtre par un double-clic sur la case système. Ceci n'est cependant pas nécessaire, puisque cette dernière se fermera automatiquement lorsque vous quitterez l'aide.

Rechercher une rubrique particulière

L'index donne une vue générale du fonctionnement du Gestionnaire de programmes ou d'une application particulière. Cependant, lorsque l'on fait appel à l'aide, c'est souvent pour résoudre un problème précis. Les titres des rubriques ne répondent pas toujours à la question. Le bouton "Rechercher" peut, dès lors, vous aider. Une boîte de dialogue vous présente une liste de mots ou d'expressions. Remarquons que l'on peut accéder directement à cette boîte de dialogue en activant la commande "Rechercher l'aide sur" du menu "?" dans le "Gestionnaire de programmes". Dans la liste présentée, il faut choisir un terme en rapport avec votre problème. Sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton "Afficher les rubriques". Une liste des titres et des fiches d'aide apparaît : sélectionnez celle qui vous paraît la plus susceptible de répondre à votre question, puis cliquez sur le bouton "Atteindre". Cette technique, rapide et directe pour accéder à une fiche d'aide, est vivement recommandée : en effet, elle accélère grandement votre recherche.

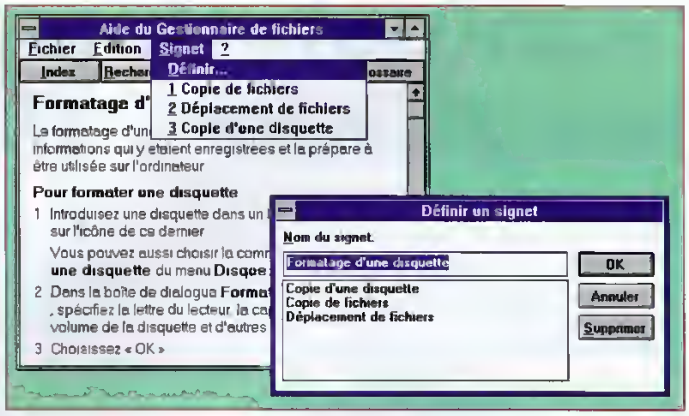
Personnaliser l'aide grâce aux annotations

La recherche d'une rubrique est une chose, mais les explications de Windows sont parfois sibyllines. La rubrique répond à votre problème, mais vous avez passé près d'un quart d'heure à comprendre cette fiche ! Heureusement, Windows remédie à cette difficulté en permettant de personnaliser l'aide grâce à l'ajout de commentaires personnels. Pour procéder, affichez d'abord la rubrique d'aide à laquelle vous voulez accoler des précisions. Activez ensuite la commande "Annotation" du menu Edition. Une boîte de dialogue apparaît : elle est composée de quatre boutons dans sa partie droite et d'une zone blanche à gauche. C'est dans cette dernière partie que vous saisirez le texte désiré. Pour cela, il suffit de placer le curseur de la souris au-dessus de cette zone et de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Lorsque le texte est tapé, la fermeture de la boîte de dialogue s'opère en cliquant sur le bouton "Enregistrer". Windows revient alors à la fenêtre d'aide : une nouveauté est apparue, c'est le petit trombone placé à côté du titre de la rubrique. Celui-ci se comporte un peu comme une nouvelle fiche d'aide. Ainsi, lorsque vous reviendrez à la rubrique annotée, le curseur de la souris se transformera en main à l'approche du trombone et un simple clic ouvrira la fenêtre "Annotation". Cette fenêtre se fermera en cliquant sur le bouton "Annuler". Si l'annotation ne vous intéresse plus, vous pouvez l'effacer grâce au bouton



Vous pouvez ajouter toutes sortes de commentaires dans une rubrique d'aide.

"Supprimer". Le bouton "Copier" transfère le texte de l'annotation vers le presse-papiers : ce texte sera alors disponible pour toute autre application, en utilisant le menu "Edition" puis la commande "Coller". L'usage de ces annotations est assez pratique, mais reste cependant limité. En effet, l'on ne peut insérer qu'une seule annotation par rubrique d'aide, celle-ci peut néanmoins être longue.



Les rubriques d'aide les plus utilisées peuvent être rappelées directement grâce à ce menu.

Repérer des fiches

La personnalisation d'une aide ne s'arrête pas à la rédaction de petits commentaires. Windows permet aussi de garder en mémoire une liste des fiches d'aide les plus souvent utilisées. Affichez une rubrique à laquelle vous avez souvent recours. Pour cela, activez la commande "Définir" du menu Signet. Dans la zone Nom du Signet de la boîte de dialogue, on peut modifier le nom proposé. La validation par "OK" ferme cette boîte. En revenant au menu déroulant Signet, on voit apparaître le nom que vous avez choisi pour la rubrique. Un simple clic sur ce nom vous renverra à la fiche correspondante. Ceci est très pratique, mais il faut veiller à ne pas surcharger le menu Signet avec une liste conséquente de fiches : n'y mettez que les plus usitées.

Conclusion

L'aide, telle qu'elle a été décrite ici, se retrouve sous la même forme dans toutes les applications conçues pour Windows. En particulier, des logiciels (c'est-à-dire des programmes) tels que le Bloc-notes ou le Gestionnaire de fichiers sont fournis avec un système d'aide parfaitement identique à celui du Gestionnaire de programmes. En revanche, les "grosses" applications, telles que Word 6.0 ou Excel 5.0, sont dotées d'un système d'aide un peu plus élaboré. Les mêmes règles d'utilisation s'appliquent : on navigue entre les différentes rubriques d'aide grâce à la souris, le curseur prenant toujours la forme d'une main. D'autres sortes de boutons et icônes existent. Leur utilisation suit le même principe : dès que la souris se transforme en main, un clic suffit pour poursuivre la recherche. Le menu "?" prend lui aussi une allure différente pour ces applications : il est plus complet et des noms ont été modifiés : par exemple, Index est devenu Sommaire de l'aide. Ces changements seront maîtrisés rapidement. Quoiqu'il en soit, ne négligez pas cet outil essentiel qui vous guidera dans vos tâches quotidiennes et vous fera découvrir des possibilités insoupçonnées de vos applications préférées. ◆

Fabrice Willot

Glossaire

Case système : la case se trouvant en haut à gauche de toutes les fenêtre Windows. Elle représente une petite barre horizontale. En cliquant sur cette case, vous ferez apparaître un menu déroulant (Restauration, Déplacement ...). En revanche, un double-clic sur cette case ferme la fenêtre.

Application : ensemble des instructions commandant à l'ordinateur l'exécution de certaines tâches. Il est synonyme de logiciel et programme.

Presse-papiers : il s'agit d'une "case" mémoire dans laquelle l'utilisateur peut stocker des données (texte, image, etc.). Cette "case" fonctionnant avec Windows conserve son contenu, même si vous quittez l'application, ce qui permet un transfert de données d'une application à une autre. Pour schématiser, le Presse-papiers peut être considéré comme un couper-coller universel.

Manipulations sur les fichiers (III)

Find, Sort et le Pipe

Dans les numéros précédents, nous avons étudié des moyens qui permettent de manipuler mieux et plus vite vos fichiers. Il s'agissait principalement des caractères génériques (*) et (?) et des caractères de redirection (<) et (>). Dans ce numéro, nous allons voir un autre caractère qui permet de travailler de façon plus efficace.

```
C:\>set
COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM
PATH=C:\;C:\DOS;D:\;C:\PCTOOLS;D:\WINWORD;G:\NETMANAG;
WINPMT=$e[0;30;47m$p$g
DIRCMD=/O
BLASTER=A220 I7 D1 T4
SOUND=F:\SBPRO
PROMPT=$p$g
TEMP=C:\TEMP
C:\>
```

Vous devez voir cette ligne pour pouvoir utiliser les caractères de redirection et le filtre.

La commande SET vous permet de connaître les variables d'environnement existantes.

Ce nouveau caractère est la barre verticale (|), encore appelée pipe (prononcer païpe). Avec tous ces outils en poche, nous apprendrons comment afficher, rechercher et trier des fichiers de données, grâce aux commandes MORE, TYPE, FIND et SORT de MS-DOS. Nous avons déjà abordé plusieurs outils ou astuces permettant de travailler plus vite ou plus astucieusement sous MS-DOS. Nous allons aujourd'hui étudier un autre outil, ainsi que des commandes de recherches et de tris sur les fichiers.

Les Entrées/Sorties

Pour bien comprendre le fonctionnement de la barre verticale, il faut d'abord savoir ce qu'est l'entrée et la sortie d'une commande (déjà abordé dans PCNOVICE n°29). L'entrée d'une commande correspond souvent à un paramètre, c'est-à-dire ce dont une commande MS-DOS a besoin pour fonctionner. On aura le plus souvent la syntaxe commande paramètre_1 paramètre_2 . [Entrée] où le paramètre_n correspond à une entrée pour la commande. La sortie d'une commande correspond au résultat qu'elle produit, généralement un affichage à l'écran.

Par exemple, dans la commande . dir /w, 'dir' est la commande, '/w' correspond au paramètre d'entrée et la sortie est la liste des fichiers qui apparaît à l'écran.

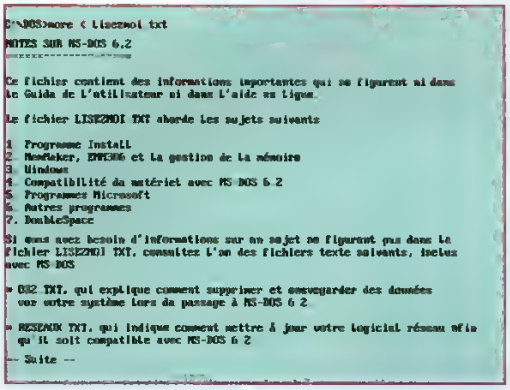
La barre verticale

La barre verticale - | -, que l'on obtient en pressant simultanément la touche Alt Gr (à droite de la barre <espace>) et 6 (le 6 en haut du clavier et non pas celui du pavé numérique, pavé de touches qui se trouve à droite du clavier), a un rôle de filtre. La syntaxe pour utiliser la barre verticale est : Commande_1 | Commande_2 [Entrée] où Commande_2 a comme entrées les sorties de la Commande_1, c'est-à-dire que Commande_1 va produire une sortie et cette sortie va être utilisée comme entrée pour Commande_2. Commande_1 peut être, par exemple, dir, tree, sort, find, etc., en fait, toutes les com-

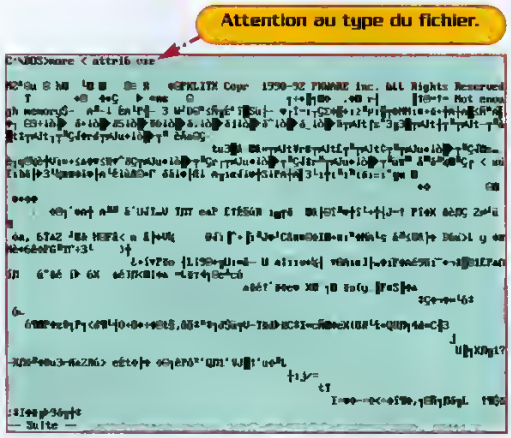
Si cela est nécessaire, vous devrez rajouter cette ligne.

Il se peut que vous ayez besoin de définir une variable d'environnement TEMP.

Dans cet article, [Entrée] signifiera que vous devrez appuyer sur la touche Entrée. Toutes les commandes et options décrites dans l'article sont valables à partir de la version 5.0 de MS-DOS. Pour connaître votre version, tapez : ver [Entrée].



MORE permet d'afficher des documents page par page.

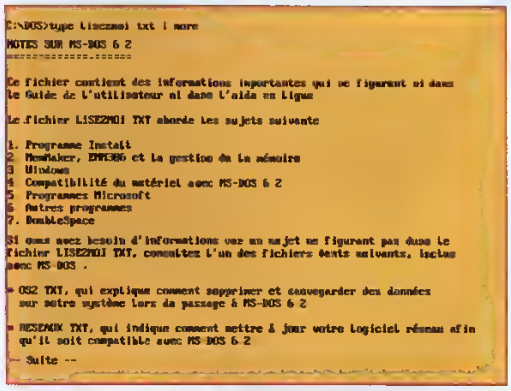


Il faut faire attention à n'utiliser MORE qu'avec un fichier texte et non un programme.

mandes qui vont avoir une sortie. Ce sont ces sorties que va traiter Commande_2. Ce dernier peut être more, find, sort, etc., en fait, des commandes qui vont pouvoir utiliser les entrées correspondantes.

Installation

Cependant, pour pouvoir utiliser la barre verticale (ainsi que les symboles de redirection), il faut que vous ayez défini une variable d'environnement. Une variable d'environnement est utilisée pour contrôler le comportement de certains programmes, ainsi que pour contrôler l'apparence et le fonctionnement de MS-DOS. Or le filtre a besoin d'un endroit où placer des informations temporaires. Pour cela, il faut que soit déclarée la variable d'environnement TEMP. Il se peut qu'elle existe déjà sur votre ordinateur (surtout si Windows est installé sur votre machine). Pour vérifier si c'est le cas, tapez set [Entrée]. Si vous voyez apparaître une ligne commençant par TEMP=Nom_répertoire (où Nom_répertoire correspond à un nom de répertoire existant sur un de vos disques durs), c'est que la variable est mise en place. Sinon, il va falloir que vous l'installiez vous-même. Rassurez-vous, nous allons le faire ensemble. Il faut d'abord créer le répertoire qui servira de zone temporaire. Placer ce répertoire sous la racine est une bonne idée, alors tapez md c:\Nom_répertoire [Entrée] où Nom_répertoire est le nom du répertoire que vous voulez créer. Généralement, on utilise TEMP ou TMP pour désigner un répertoire temporaire.
Comme toutes les variables d'environnement, la variable TEMP se place dans le fichier autoexec.bat. Il faut donc éditer ce fichier.
Tapez : edit c:\autoexec.bat [Entrée].
Ensuite, tapez la ligne suivante, n'importe où dans le fichier : set TEMP=Nom_répertoire [Entrée] où Nom_répertoire est bien le même que le répertoire que vous venez de créer. Ainsi, dans les cas les plus fréquents, vous aurez : set TEMP=C:\TEMP ou set TEMP=C:\TMP. Il faut ensuite enregistrer vos modifications. Pour cela, tapez sur les touches Alt (la touche à gauche de la barre <espace>), puis F, puis E. Pour quitter l'éditeur, tapez sur Alt, puis F, puis Q. Il ne faudra pas oublier de redémarrer votre ordinateur pour que les modifications soient prises en compte.



La commande TYPE filtrée avec la barre verticale ...

Utilisation avec MORE

Une des commandes qui utilise le plus la barre verticale est MORE. En effet, cette commande permet de faire défiler écran par écran le contenu d'un fichier ou le résultat d'une commande, sa syntaxe étant :
- soit : more < nom_ficfhier [Entrée];
- soit : commande | more [Entrée].
Dans le premier cas, on utilise le symbole de redirection des entrées pour indiquer à la commande MORE qu'elle doit prendre comme entrée le fichier in-

```
C:\DOS>more < lisezmoi.txt
NOTES SUR MS-DOS 6.2
==========================

Ce fichier contient des informations importantes qui ne figurent ni dans
Le Guide de l'utilisateur ni dans l'aide en ligne

Le fichier LISEZMOI.TXT aborde les sujets suivants :

1. Programme Install
2. MemMaker, EMM386 et la gestion de la mémoire
3. Windows
4. Compatibilité du matériel avec MS-DOS 6.2
5. Programmes Microsoft
6. Autres programmes
7. DoubleSpace

Si vous avez besoin d'informations sur un sujet ne figurant pas dans le
fichier LISEZMOI.TXT, consultez l'un des fichiers texte suivants, inclus
avec MS-DOS :

* OS2.TXT, qui explique comment supprimer et sauvegarder des données
  sur votre système lors du passage à MS-DOS 6.2

* RESEAUX.TXT, qui indique comment mettre à jour votre logiciel réseau afin
  qu'il soit compatible avec MS-DOS 6.2.

-- Suite --
```

Donne le même résultat que la commande MORE.

diqué. Le résultat sera donc l'affichage du contenu du fichier page par page.

Dans le second cas, la sortie de la commande (généralement un affichage à l'écran) est utilisée comme entrée pour la commande MORE. Le résultat sera donc l'affichage de la sortie de la commande page par page.

Il faut bien faire attention au type de fichier que l'on désire lister : ce doit être un fichier texte (généralement comportant une extension .TXT ou .DOC). Si vous mettez un programme (extention .EXE ou .COM), vous ne verrez qu'une liste des signes incompréhensibles, tout en entendant des <<bips>> émis par votre ordinateur. Pour plus de renseignements sur les types de fichiers, référez-vous aux numéros précédents de PCNOVICE.

Le cas de TYPE

Il existe un cas où les deux syntaxes de la commande MORE sont équivalentes : lorsque la fonction de la commande est justement de faire s'afficher le contenu d'un fichier. Cette commande est TYPE et s'utilise de la façon suivante : **type Nom_fichier [Entrée]**.

C'est l'instruction de base pour produire l'affichage d'un fichier. Si le fichier est trop long, vous le verrez défiler, sans pouvoir en lire le contenu. Pour éviter cela, vous taperez : type Nom_fichier | more [Entrée] qui aura le même résultat que : **more < Nom_fichier [Entrée]**. Cette dernière méthode d'affichage d'un fichier est plus simple à taper et quelle que soit la longueur du fichier, vous pourrez le lire sans difficulté.

Mise à part pour la commande TYPE, la barre verticale accompagnée de MORE est très utile avec des commandes dépourvues d'options d'affichage page par page. Par exemple, avec la commande **tree**, si votre arborescence est importante, vous pourrez la visualiser page par page en tapant : **tree c:\ | more [Entrée]**, ou pour voir la liste des attributs des fichiers d'un répertoire, si ceux-ci sont trop nombreux pour tenir dans une page : **attrib | more [Entrée]**.

Il existe bien sûr d'autres commandes disponibles comme more, telles find et sort, que nous allons détailler ci-après.

La commande FIND

Cette commande sert à rechercher une chaîne de caractères spécifiée dans un (ou plusieurs) fichiers. Après avoir cherché dans les fichiers spécifiés, find affiche toutes les lignes qui contiennent la chaîne de caractères indiquée. La syntaxe exacte de cette commande est :

find Options_facultatives "chaîne_ recherchée" Nom_fichier [Entrée] où Options_facultatives regroupe les options de recherche suivantes :

/v : indique d'afficher toutes les lignes qui ne contiennent pas la chaîne de caractères précisée;

/c : indique de n'afficher que le nombre de lignes contenant la chaîne précisée. Cette option est incompatible avec /n,

/n : fait précéder chaque ligne de son numéro de ligne dans Nom_fichier;

/i : précise que la recherche ne différencie pas les majuscules et les minuscules. Si vous ne précisez pas cette option, find recherche exactement ce que vous avez précisé dans chaîne_recherchée. Par exemple, par défaut, find considère que les caractères "a" et "A" sont différents. Si vous utilisez ce commutateur, find ne fera pas la différence et considèrera les deux caractères comme identiques.

"chaîne_recherchée" : précise la chaîne de caractères à rechercher. Le texte à rechercher doit être placé entre guillemets.

Nom_fichier : précise l'emplacement et le nom du fichier sur lequel la recherche de la chaîne précisée doit porter.

Par exemple, pour rechercher la chaîne "Etats Unis" dans le fichier COMMERCE.TXT sans différencier les majuscules des minuscules, tapez :

find /i "etats unis" commerce.txt [Entrée]

et si en plus vous désirez savoir à quelles lignes se trouvent les éventuelles occurences de la chaîne, tapez :

find /n /i "etats unis" commerce.txt [Entrée]

```
C:\>find /n /i "etats unis" commerce.txt

---------- COMMERCE.TXT
[4]Les Etats Unis sont aujourd'hui une grande puissance
[7]Cependant, les Etats Unis ne pourront pas faire face

C:\>_
```

La commande FIND permet d'effectuer des recherches sur un fichier.

```
C:\>find /n /i "etats unis" <commerce.txt >resultat.doc

C:\>more <resultat.doc

[4]Les Etats Unis sont aujourd'hui une grande puissance
[7]Cependant, les Etats Unis ne pourront pas faire face

C:\>_
```

Commande combinable avec des caractères de redirection.

Les symboles de redirection sont utilisables avec FIND.

Si vous ne spécifiez pas de nom de fichier, find fonctionne comme un filtre. La commande saisit directement les données à partir du clavier et affiche en double toutes les lignes qui contiennent la "chaîne" Il vous est aussi possible d'utiliser des caractères de redirection : un en entrée et un en sortie. Par exemple, pour rechercher la chaîne "bonjour" dans le fichier BIENVENU.DOC et mettre le résultat de cette recherche dans le fichier RESULTAT.DOC, le tout sans différencier les majuscules des minuscules et en faisant précéder chaque ligne de son numéro dans le fichier, tapez :

find /n /i "bonjour" <bienvenu .doc >resultat.txt [Entrée]

Si la chaîne que vous recherchez comporte elle aussi des guillemets, vous devez utiliser deux guillemets successifs pour chaque guillemet de la chaîne. Ainsi, si la chaîne à trouver est : Jacques a dit "Debout !", dans le fichier JEUX.DOC, tapez :

find /n /i "Jacques a dit ""Debout !""" <jeux.doc [Entrée].

Avec plusieurs fichiers

Malheureusement, il n'est pas possible d'utiliser les caractères génériques avec la commande find. Aussi, pour rechercher une chaîne dans un groupe de fichiers spécifiés par des caractères génériques, vous devez utiliser une commande FOR. Pour effectuer vos recherches dans plusieurs fichiers (avec des caractères génériques), la syntaxe est

for %f in (Nom_fichier) do find "chaîne_recherchée" %f [Entrée]

où Nom_fichier correspond aux fichiers dans lesquels il faut effectuer la recherche et chaîne_recherchée correspond au texte que vous devez trouver.

Par exemple, pour trouver la chaîne "Bonjour" dans tous les fichiers ayant une extension .TXT, tapez :

for %f in (*.txt) do find /n /i "Bonjour" %f [Entrée]

Pour changer de critères de recherche, changez simplement ce qu'il y a entre parenthèses.

Restriction

Si vous tapez un document en utilisant un éditeur de texte (comme edit), vous devez appuyer sur la touche Entrée pour continuer à taper votre texte sur la ligne suivante. Il faut alors vous méfier, car find ne reconnaît pas la touche Entrée (on dit aussi un retour chariot, comme pour une machine à écrire) dans les fichiers. Si vous demandez à rechercher une chaîne et que, dans le fichier, celle-ci est séparée par la touche Entrée, find ne trouvera pas la chaîne. Par exemple, si vous recherchez la chaîne "états unis" et que "états" se trouve sur une ligne et "unis" sur la suivante, parce que, entre les deux, vous avez tapé sur la touche Entrée, la chaîne ne sera pas trouvée.

Avec le Pipe

Il est tout à fait possible d'associer la commande find à la barre verticale. Vous n'avez pas besoin de spécifier de nom de fichier, car en entrée de la commande, il y aura le résultat d'un filtre précédent. Par exemple, si vous voulez connaître tous les noms des fichiers du répertoire où vous vous trouvez et de ses sous-répertoires contenant la chaîne "bon", tapez :

dir /b /s | find /i "bon" [Entrée]

Explication : la commande "dir" avec l'option /s va afficher le contenu du répertoire courant, ainsi que des sous-répertoires. Associée à l'option /b, dir n'affichera que le nom des fichiers. Toute cette liste de fichiers va alors être analysée par la commande find qui va chercher parmi tous ces noms ceux qui comprennent la chaîne de caractères "bon" et les afficher.

La commande SORT

La commande SORT lit des données, les trie et les écrit, triées. Cette commande lit des caractères dans une colonne donnée et les range dans un ordre croissant ou décroissant. Par défaut, sort effectue le tri à

Précisez ici les conditions de recherche sur plusieurs fichiers.

```
C:\>for %f in (*.txt) do find /n /i "etats unis" %f

C:\>find /n /i "etats unis" COMMERCE.TXT

---------- COMMERCE.TXT
[4]Les Etats Unis sont aujourd'hui une grande puissance
[7]Cependant, les Etats Unis ne pourront pas faire face

C:\>find /n /i "etats unis" COMM2.TXT

---------- COMM2.TXT
[3]Les Etats Unis aujourd'hui, bien qu'aillant connus

C:\>
```

Les caractères génériques n'étant pas acceptés pour la commande FIND, vous devez utiliser une commande FOR.

```
C:\>for %f in (*.txt) do find /n /i "etats unis" %f >>resultat.doc
C:\>find /n /i "etats unis" COMMERCE.TXT
C:\>find /n /i "etats unis" COMM2.TXT
C:\>more <resultat.doc
---------- COMMERCE.TXT
[4]Les Etats Unis sont aujourd'hui une grande puissance
[7]Cependant, les Etats Unis ne pourront pas faire face
---------- COMM2.TXT
[3]Les Etats Unis aujourd'hui, bien qu'aillant connus
C:\>_
```

Pour sauvegarder tous les résultats.

Dans la commande FOR, vous pouvez utiliser le caractère de redirection >> pour construire un seul fichier de sortie contenant toutes les informations.

partir de la première colonne. Sous MS-DOS, lorsque vous êtes en mode texte (le mode normal par défaut), votre écran fait 80 colonnes et la première colonne est celle située le plus à gauche.

La syntaxe de cette commande est :

sort Options_facultatives < Nom_fichier1 > Nom_fichier2 [Entrée]

où Options_facultatives regroupe les options de tri suivantes :

/r qui inverse l'ordre de tri, c'est-à-dire de Z à A et de 9 à 0,

/+n qui trie le Nom_fichier1 à partir du caractère qui se trouve dans la colonne n;

```
C:\DOS>dir /b /s | find /i "an"
C:\DOS\ANSI.SYS
C:\DOS\COMMAND.COM
C:\DOS\SCANDISK.EXE
C:\DOS\SCANDISK.INI

C:\DOS>
```

Vous pouvez combiner plusieurs commandes grâce à la barre verticale.

et Nom_fichier1 représente le nom et le chemin (répertoire) du fichier qui doit être trié, tandis que Nom_fichier2 représente le fichier dans lequel le résultat du tri doit être placé.

On constate que cette instruction utilise directement les caractères de redirection. En effet, Nom_fichier1 est précédé d'un caractère de redirection pour les entrées qui indique à la commande sort d'utiliser comme entrée le nom du fichier qui suit. Si vous n'indiquez pas de Nom_fichier2, le résultat s'affichera tout naturellement à l'écran. Mais si vous désirez sauver le résultat de vos tris, vous devez le rediriger vers un fichier, en utilisant le symbole de redirection des sorties, associé à un nom de fichier.

Tout comme la commande find, si vous omettez Nom_fichier1, la commande sort agit comme un filtre et accepte des données en provenance de l'entrée par défaut : le clavier.

Par exemple, pour trier le contenu du fichier FRUITS.TXT, tapez :

sort <fruits.txt [Entrée]

et pour que le résultat ne s'affiche pas à l'écran, mais qu'il soit mis dans un fichier, par exemple RESULTAT.DOC, tapez :

sort <fruits.txt >resultat.doc [Entrée]

Il faut aussi noter que contrairement à la commande find, sort ne différencie pas les majuscules des minuscules.

Enfin, sort ne peut pas trier des fichiers de plus de 64 ko (soit 65536 octets).

Avec le Pipe

Il est tout à fait possible d'associer la commande sort à la barre verticale. Vous n'avez pas besoin de spécifier de nom de Nom_fichier1, car en entrée de la commande il y aura le résultat d'un filtre précédent.

La syntaxe devient alors :

commande | sort Options_facultatives > Nom_fichier2 [Entrée]

où les Options_facultatives sont les mêmes que précédemment et que commande précise une commande MS-DOS qui fournit les données à trier. Ainsi, au lieu d'indiquer un Nom_fichier1 comme entrée, cette dernière sera en fait le résultat d'un filtrage précédent.

Par exemple, si vous désirez trier le nom complet (correspond au nom du répertoire + nom de fichier) de tous les fichiers du répertoire courant et de tous ses sous-répertoires par ordre alphabétique et placer le résultat du tri dans le fichier RESULTAT.DOC, tapez :

dir /b /s | sort > resultat.doc [Entrée]

Exemples de combinaison

Ces commandes tirent toute leur puissance avec l'utilisation de la barre verticale. Ainsi, pour trier les lignes

```
C:\DOS>dir s*.exe /b /s | find /i "er" | sort > resultat.doc
C:\DOS>more <resultat.doc
C:\DOS\SETVER.EXE
C:\DOS\SIZER.EXE
C:\DOS>
```

Avec un peu d'habitude, vous mélangerez les commandes et les filtres et caractères de redirection pour optimiser vos recherches et affichages.

```
C:\>find /i "etats unis" commerce.txt | sort
---------- COMMERCE.TXT
Cependant, les Etats Unis ne pourront pas faire face
Les Etats Unis sont aujourd'hui une grande puissance
C:\>
```

En une seule ligne, recherche + tri !

```
C:\DOS>find /i "le système" lisezmoi.txt | sort /+29

---------- LISEZMOI.TXT
1. Lors du lancement du système, choisissez le système d'exploitation MS-DOS.
   le système exécute un programme de mise en anténémoire incompatible.
Si le programme d'installation de DoubleSpace vous signale que le système
utilisez le système d'exploitation DR-DOS », choisissez l'option « Continuer

C:\DOS>find /i "le système" lisezmoi.txt | sort /+43

---------- LISEZMOI.TXT
utilisez le système d'exploitation DR-DOS », choisissez l'option « Continuer
Si le programme d'installation de DoubleSpace vous signale que le système
   le système exécute un programme de mise en anténémoire incompatible.
1. Lors du lancement du système, choisissez le système d'exploitation MS-DOS.

C:\DOS>
```

Indique sur quelle colonne le tri doit s'effectuer.

Suivant la colonne, le résultat est différent.

Suivant la colonne sur laquelle vous effectuez le tri, vous obtiendrez des résultats différents

résultant de la recherche de la chaîne "etats unis" dans le fichier COMMERCE.TXT avec un find, tapez

find /i "etats unis" commerce.txt | sort [Entrée]

De même, pour rechercher parmi les fichiers commençant par s et ayant comme extension .exe ceux contenant la chaîne "pc" et pour mettre la sortie triée dans un fichier SORTIE.TXT, tapez

dir s*.exe /b /s | find /i "er" | sort > sortie.txt [Entrée]

Si vous désirez voir la sortie s'afficher écran par écran, vous pouvez taper

dir s*.exe /b /s | find /i "er" | sort | more [Entrée]

On voit bien ici que nous ne sommes pas limités en nombre de filtres pour affiner et afficher la recherche.

Nous avons revu et complété les caractères de redirection qui simplifient énormément la vie. Nous avons aussi vu trois commandes qui tirent pleinement parti des possibilités de ces caractères, sans oublier toutes celles déjà vues qui les utilisent également. Avec quelques exemples, nous avons pu constater que la puissance de la combinaison des caractères et des instructions n'ont comme limite que votre imagination et un peu d'habitude. ◆

Laurent Barrat

Glossaire

ATTRIB : commande MS-DOS qui affiche ou change les attributs des fichiers spécifiés (voir PCNOVICE n°28)

AUTOEXEC.BAT : c'est un fichier qui s'exécute automatiquement chaque fois que vous démarrez votre ordinateur. Il contient des informations qui vont régler le fonctionnement de celui-ci

Caractères génériques : encore appelés "joker", ils sont deux (*) qui remplace plusieurs caractères et (?) qui remplace un seul caractère. Souvent utilisés en remplacement de noms de fichiers

DIR : (directory) commande MS-DOS qui affiche le contenu d'un répertoire spécifié (voir PCNOVICE n°29)

Fichier : il constitue l'unité de base de stockage de votre ordinateur, c'est un ensemble cohérent d'instructions stockées sur un support magnétique (disque dur ou disquettes). Le fichier contient des informations encore appelées données. Le fichier vous permet, ainsi qu'à MS-DOS, de distinguer et de regrouper différentes familles de données. Un programme, un texte, une feuille de calcul ou un graphique sont donc stockés sous forme de fichiers. Tout fichier porte un nom stipulant le type d'informations qu'il contient

MD : (make directory) commande MS-DOS qui crée un répertoire (voir PCNOVICE n°29)

MS-DOS : signifie MicroSoft Disk Operating System (Système d'Exploitation sur Disque de MicroSoft) et indique le nom du programme qui vous permet de faire fonctionner votre ordinateur. Ce programme qui démarre automatiquement chaque fois que vous allumez votre ordinateur, s'appelle un Système d'Exploitation.

Octet : une des unités mesurant la taille des informations (en informatique). Un octet = un caractère. Pour des raisons informatiques (calcul en puissance de 2), un kilo-octet n'est pas égal à 1000 octets mais à 1024 octets

Paramètre : indique à un programme ou à une commande MS-DOS sur quoi ou avec quoi ils vont travailler. Un paramètre est souvent un nom de fichier ou un nom de répertoire

Programme : Ensemble des instructions qui commandent à l'ordinateur l'exécution de certaines tâches. C'est le synonyme de logiciel et d'application.

Répertoire : endroit où vous placez des fichiers de même nature ou formant un tout cohérent (voir PCNOVICE n°26). Ils ont une structure arborescente (forme d'arbre inversé) et le répertoire situé tout en haut (le père de tous les autres) s'appelle le répertoire racine (noté "\").

TREE : commande MS-DOS qui affiche l'arbre des répertoires (voir PCNOVICE n°26) d'un disque ou répertoire sous forme graphique

Programmation en QBasic

Créez votre propre Columns

Vous aimez les jeux ? Vous voulez en écrire ? Cette rubrique est faite pour vous. Ce mois-ci, nous allons aborder la programmation d'un jeu de type Tétris. C'est un jeu de réflexion qui demande de réfléchir vite et d'agir encore plus rapidement.

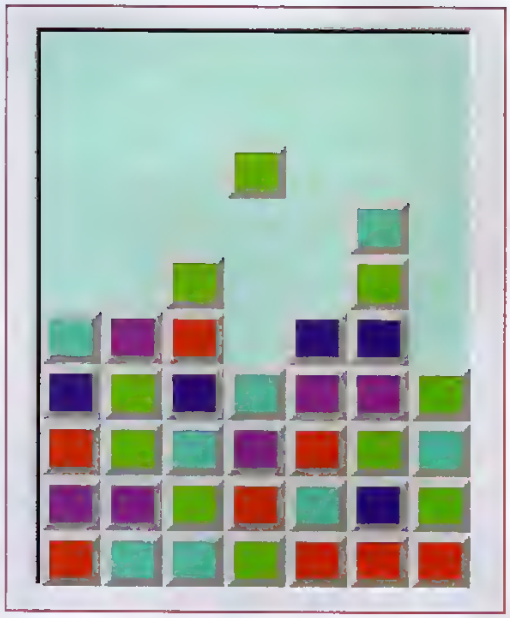
Tous les jeux ne sont pas des monstres de techniques où le joueur doit affronter une armada d'ennemis. Il existe des jeux intéressants, faisant aussi bien appel aux réflexes qu'à la réflexion. Il y a quelques années, le jeu Tétris a été un véritable phénomène de société. Tout le monde y jouait : secrétaires, étudiants, informaticiens, chefs de service, responsables des ventes, ingénieurs, journalistes, etc. De nombreux programmeurs se sont inspirés de ce logiciel et ont créé des imitations, dont l'une des plus réussies est Columns. C'est ce jeu que nous allons refaire ensemble, grâce à la puissance du Qbasic.

Qu'est-ce que Columns ?

Le principe de base des jeux de type Columns est simple. Des cubes de couleur tombent du haut de l'écran et le joueur doit orienter la chute de manière à créer des alignements de cubes identiques. Lorsque le programme détecte un alignement, il efface les cubes concernés. Tous les cubes qui ne forment pas un alignement s'entassent les uns sur les autres. Le jeu s'arrête quand le tas de cubes touche le haut de l'écran. Il existe plusieurs variantes de Columns. Les différences se font sur la taille des cubes, sur le nombre de cubes qui tombent en même temps et sur le nombre de cubes à disposer pour réaliser un alignement.

Notre version de Columns

L'illustration "Présentation du jeu" vous montre à quoi ressemble le programme. Les cubes tombent du haut de l'écran et s'entassent en bas. Vous pouvez remarquer que les cubes sont dessinés en relief. C'est plus agréable à regarder qu'un simple rectangle de couleur. Lorsqu'un cube apparaît, il entame sa chute

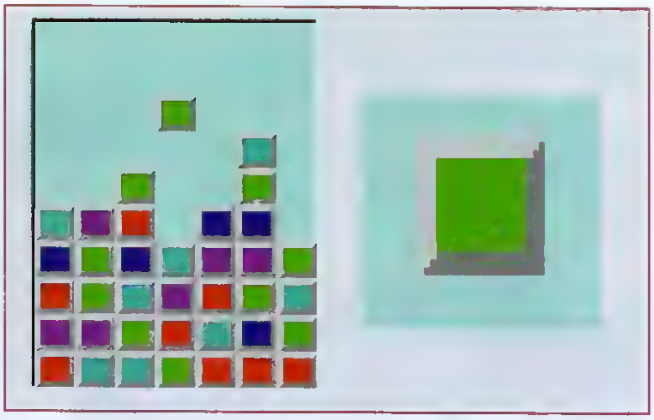


Présentation du jeu : l'utilisation du relief donne un aspect professionnel à notre programme.

à la vitesse d'une case par seconde. Cette chute s'arrête lorsque le cube touche le bas de l'écran, ou est bloqué par un autre cube. Pendant cette descente, il est possible de déplacer le cube vers la droite ou vers la gauche grâce aux flèches du clavier. De la même manière, il est possible d'accélérer la chute en pressant sur la barre d'espace ou sur la flèche basse. Cela évite au joueur d'avoir à attendre la fin de la chute alors que le cube est placé sur la bonne colonne. Chaque fois que le programme détecte un alignement de 3 cubes de même couleur, il les fait disparaître

Quelques problèmes techniques

Les règles du jeu sont simples. Mais la programmation pose un certain nombre de problèmes techniques dont les principaux : la gestion du mode graphique, la lecture du clavier, le dessin des cubes en relief, le dessin de la fenêtre de jeu en creux, le déplacement des cubes sur l'écran, la détection et l'effacement des alignements de cubes identiques. Tout cela n'est pas simple à programmer. Nous allons étudier chaque cas individuellement et voir comment il peut être résolu avec le Qbasic. Certaines de ces techniques ont déjà fait l'objet d'une étude dans des articles précédents.



Structure d'un cube : nous avons agrandi l'image d'un cube afin que vous puissiez examiner en détail la manière dont il est dessiné.

Dessin d'un objet en relief

Le Qbasic ne possède aucune instruction permettant de dessiner des cubes en relief. Il faut donc se pencher sur le problème. La première chose à savoir est qu'il est impossible d'afficher des objets en relief sur l'écran d'un ordinateur. En effet, celui-ci est plat. Mais alors comment faire ? Il faut tricher et réaliser une illusion d'optique. La perception des objets en relief est une chose complexe qui fait intervenir de nombreux paramètres. Lorsque l'image d'un objet se reflète sur la rétine d'un spectateur, elle est plate. Il n'y a pas de relief. C'est le cerveau humain qui se livre à une gymnastique complexe pour fabriquer une vision tridimensionnelle à partir des images perçues par les yeux.

L'un des éléments les plus importants de l'analyse visuelle est la comparaison entre l'image de l'oeil droit et l'image de l'oeil gauche. Puisque les yeux sont écartés d'une dizaine de centimètres, ils ne voient pas exactement la même chose. Autre élément important : les ombres. La présence des ombres nous fournit des informations très importantes sur la position des objets les uns par rapport aux autres et sur leurs reliefs. En trichant sur les ombres, l'on peut créer des illusions d'optique. De nombreux artistes se sont amusés à peindre des tableaux complètement délirants en jouant sur ces dites ombres.

L'illustration "Structure d'un cube" vous montre comment il est possible de dessiner un cube en relief. Il suffit de l'entourer d'un cadre et de colorier de deux couleurs les arêtes de ce cadre. La couleur claire correspond à la face éclairée et la couleur sombre correspond à la face sombre. C'est un mécanisme de perception automatique. Bien sûr, cela ne marche pas avec toutes les couleurs. Il faut tâtonner avant de trouver le bon mélange. L'encadré "Tracé d'un cadre en relief" vous présente la routine TracerRelief qui dessine les cubes dans le programme. Le principe est simple. Le programme commence par dessiner le centre du cube, puis trace une à une les différentes lignes simulant le relief.

Les constantes symboliques GRISSOMBRE et GRISMOYEN sont des constantes initialisées au début du listing et contenant le code des couleurs sélectionnées pour le relief. Nous les avons choisies en utilisant le programme COULEURS.BAS. C'est un petit utilitaire qui affiche la palette de couleurs VGA sur l'écran. Vous le trouverez sur le disque. Après quelques essais, nous avons retenu les couleurs 25 et 29.

Tracé d'un cadre en relief

Cette routine dessine automatiquement un cadre en relief. Les paramètres px et py sont la position d'affichage du cadre. La taille de l'objet est définie par les paramètres tx et ty. Le paramètre n correspond à l'épaisseur du relief et la variable c est la couleur de dessin de l'objet.

```
SUB TracerRelief (px, py, tx, ty, n, c)
  DIM i
  DIM x1, y1
  DIM x2, y2
  '
  x1 = px
  y1 = py
  x2 = px + tx - 1
  y2 = py + ty - 1
  '
  ' DESSIN DU CENTRE DU CUBE
```

Le choix d'une couleur est toujours difficile, c'est pourquoi vous trouverez sur la disquette le petit programme COULEURS.BAS qui affiche sur l'écran les couleurs 0 à 250. La première ligne contient les couleurs 0 à 9, la seconde, les couleurs 10 à 19 et la troisième, les couleurs 20 à 29
Le repérage d'une couleur dans la palette est assez simple


```
  LINE (x1, y1)-(x2, y2), c, BF
  '
  ' DESSIN DU RELIEF
  FOR i = 1 TO n
    LINE (x2, y1)-(x2, y2), GRISSOMBRE, B
    LINE (x2, y2)-(x1, y2), GRISSOMBRE, B
    LINE (x1, y1)-(x2, y1), GRISMOYEN, B
    LINE (x1, y1)-(x1, y2), GRISMOYEN, B
    x1 = x1 + 1
    y1 = y1 + 1
    x2 = x2 - 1
    y2 = y2 - 1
  NEXT i
END SUB
```

Organisation de l'espace de jeu

Avant de nous plonger dans les subtilités de l'affichage des cubes, il faut étudier la manière dont est organisé l'espace de jeu. C'est dans cet espace que les cubes vont apparaître et se déplacer. La fenêtre de jeu est une sorte de tableau organisé en lignes et en colonnes. La taille de chaque case est identique à celle des cubes. Elle est définie au début du programme par les constantes TXCUBE et TYCUBE. Le nombre de lignes est défini par la constante NBLIGNES et le nombre de colonnes par la constante NBCOLONNES. Nous avons utilisé des constantes pour obtenir un programme parfaitement lisible.

Comme vous pouvez le voir sur les images accompagnant cet article, la fenêtre de jeu apparaît en creux sur le fond de l'écran. C'est une autre technique d'affichage en relief qui donne un excellent résultat. Le principe est le même que pour les cubes, mais les ombres ne sont pas disposées de la même manière. L'illustration "Comment creuser une fenêtre" vous montre la manière d'afficher une image en creux. La routine CreuserFenetre exploite cet effet pour dessiner la fenêtre de jeu. Vous pourrez la regarder en examinant le listing du jeu.

La position d'affichage de la fenêtre de jeu est contenue dans les variables globales PxJeu et PyJeu. Pourquoi dans des variables et non dans des constantes ? Tout simplement parce que la position d'affichage doit changer si la taille de la fenêtre est modifiée. Cela se produit si le programmeur change l'une des constantes TXCUBE, TYCUBE, NBLIGNES ou NBCOLONNES. C'est pourquoi le logiciel recal-

Comment creuser une fenêtre
Voici l'image d'une fenêtre en creux et son agrandissement. L'arête inférieure de la fenêtre est dessinée en blanc, contrairement à l'arête supérieure qui est dessinée dans une couleur gris sombre. L'effet de relief est accentué par la présence d'un trait noir à l'intérieur de la fenêtre.

cule automatiquement la position d'affichage au début du programme, ce qui permet de centrer la fenêtre de jeu au milieu de l'écran, quelle que soit la taille des cubes et le nombre de lignes et de colonnes.

Dessin d'un cube en relief

Passons au dessin des cubes de notre programme. Pour tracer un cube sur l'écran, il faut connaître sa position, sa taille, l'épaisseur du cadre en relief et sa couleur d'affichage. La routine TracerCube que vous trouverez dans l'encadré "Dessin d'un cube" trace un cube sur l'écran. La position du cube sur l'espace de jeu est définie par les variables globales ColonneCube et LigneCube. Sa couleur est définie dans la variable globale CouleurCube.

Dessin d'un cube

Cette routine dessine automatiquement un cube sur l'écran. La position du cube sur l'écran est définie par les variables ColonneCube et LigneCube. Sa couleur est définie par la variable CouleurCube.

```
SUB TracerCube
  px = (ColonneCube - 1) * TXCUBE + pxjeu
  py = (LigneCube - 1) * TYCUBE + pyjeu
  CALL TracerRelief(px, py, TXCUBE, TYCUBE, 3,
CouleurCube)
END SUB
```

La routine détermine la position d'affichage d'un cube en fonction de la ligne et de la colonne du cube, de la taille du cube et de la position de la fenêtre de jeu. En regardant le listing de TracerCube, vous serez peut-être surpris par la manière dont le calcul se fait et surtout du fait que le programme diminue de 1 la valeur de ColonneCube et de LigneCube dans le calcul. Lors de la création du programme, nous avons décidé que les lignes et les colonnes sont numérotées à partir de 1. La case située en haut à gauche de la fenêtre de jeu est donc la case (1,1).

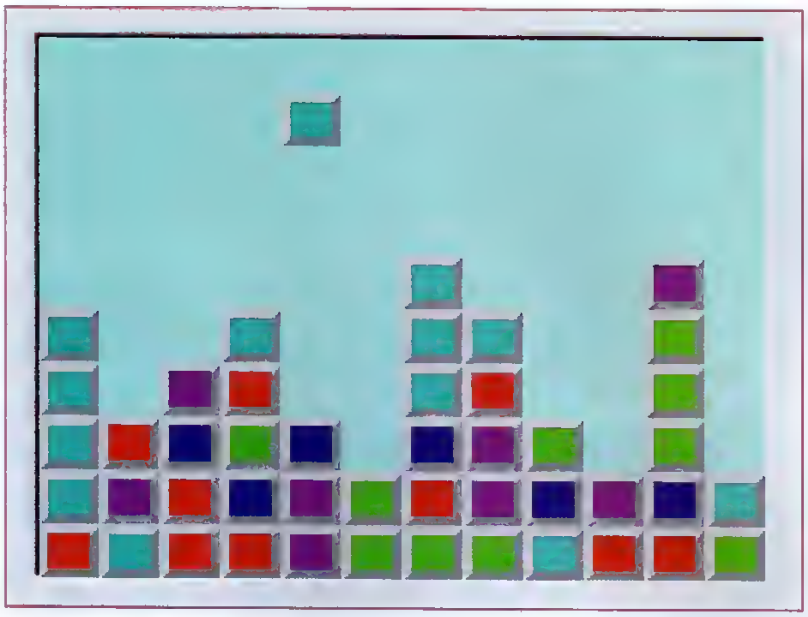
Il est toujours plus simple d'écrire un programme lorsque les objets sont numérotés à partir de 1. Cela peut paraître une évidence, mais les langages de programmation ont souvent la mauvaise habitude de numéroter les objets à partir de 0. C'est, par exemple, le cas des indices de tableau qui commencent à 0. Revenons à notre problème. La position d'un cube est égale à la somme de la position de la fenêtre de jeu et de la position de la case contenant le cube. Par exemple, pour obtenir la position x d'une case, il suffit de multiplier le numéro de la case par sa longueur, ce qui nous donne la formule px=PxJeu + ColonneCube*TXCUBE. Cette formule est fausse. Pour le démontrer, calculons la position x de la première case du jeu. Le résultat est égal à PxJeu + 1*TXCUBE, soit PxJeu+TXCUBE. Le résultat du calcul doit être PxJeu, puisque la première case est nécessairement placée sur le bord de la fenêtre de jeu. C'est pourquoi il faut diminuer de 1 la position de la case avant d'effectuer le calcul.

Effacement d'un cube

Lorsque les cubes tombent vers le bas de l'écran, ils ne doivent pas laisser de traces derrière eux. C'est pourquoi nous avons besoin d'une routine qui puisse faire disparaître un cube de l'écran. C'est la tâche de la routine EffacerCube que vous pouvez voir dans le listing "Effacement d'un cube". Son fonctionnement est simple. Elle calcule la position et la taille du cube et remplit l'écran avec un rectangle de couleur. La couleur de la fenêtre de jeu est définie dans la constante COULEURJEU. La position du cube à effacer est définie par les variables globales ColonneCube et LigneCube.

Effacement d'un cube

```
SUB EffacerCube
  DIM px, py
  DIM px2, py2
  '
  px = (ColonneCube - 1) * TXCUBE + pxjeu
  py = (LigneCube - 1) * TYCUBE + pyjeu
  px2 = px + TXCUBE - 1
  py2 = py + TYCUBE - 1
```



Il est possible de changer l'allure du jeu en ne modifiant qu'un seul paramètre. Cette version du jeu est deux fois plus large que la version normale. Nous avons obtenu cet effet en écrivant la valeur 12 dans la constante NBCOLONNES au lieu de 7.

```
LINE (px, py)-(px2, py2), COULEURJEU, BF
END SUB
```


Déplacement du cube vers le bas

Nous avons une routine pour afficher un cube sur l'écran et une autre pour l'effacer. A partir de là, il est facile de déplacer un cube sur l'écran. Il faut l'afficher à un endroit, puis l'effacer avant de le réafficher ailleurs. Prenons un exemple précis : le cube se trouve en haut et à gauche de l'espace de jeu. Sa position est stockée dans les variables LigneCube et ColonneCube et est égale à (1,1) -ligne 1 et colonne 1-. Pour faire descendre le cube d'une position vers le bas, il faut l'effacer de l'écran avec la routine EffacerCube, augmenter la valeur de la variable LigneCube d'une unité et utiliser la routine TracerCube pour afficher le cube à sa nouvelle position.

Le cube ne peut pas tomber plus bas que la fenêtre de jeu. Il faut donc intégrer une limite dans la routine de chute. Pour cela, il suffit de comparer la position du cube avec la taille de l'espace de jeu. En d'autres termes, il suffit de comparer le contenu de la variable LigneCube avec la constante NBLIGNES. En cas d'égalité, le programme sait que le cube est en bas et ne peut tomber plus bas. Il faut donc faire apparaître un nouveau cube en haut de l'écran.

Réglage de la vitesse de chute

Passons maintenant au réglage de la vitesse de chute. C'est délicat, car il faut que le jeu se comporte de la même manière, quel que soit le type de PC. Que ce soit un vieux 386SX ou un puissant Pentium, les cubes doivent tomber à la même vitesse. Fort heureusement pour nous, le Qbasic possède un chronomètre interne, dont la valeur peut être consultée à tout moment : c'est l'instruction TIMER. Elle indique en permanence le nombre de secondes écoulés depuis minuit. Pour exécuter un processus de manière répétitive dans le temps, il faut utiliser une boucle sans fin.

Une remarque sur le mode graphique VGA

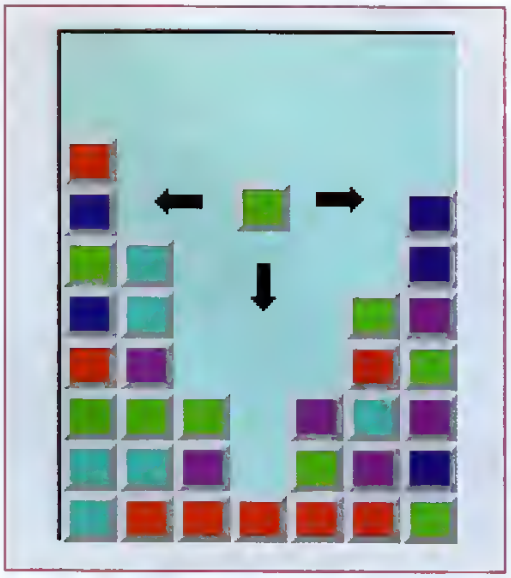
Le mode graphique VGA 320 x 200 a une géométrie un peu particulière : les pixels ne sont pas parfaitement carrés, mais très légèrement allongés. Ce n'est pas très visible et cela ne gêne pratiquement pas l'affichage. C'est la raison pour laquelle les cubes du jeu paraissent parfaitement carrés, alors qu'ils ont une taille de 20 x 18 pixels. Cette distorsion énerve beaucoup les graphiques de jeu. En effet, la plupart des images des jeux actuels sont réalisées sur de gros ordinateurs graphiques très puissants et transférées ensuite sur PC et il arrive parfois que la distorsion de l'écran VGA altère la qualité d'un graphisme.

Le principe de base est de calculer le moment exact où l'exécution doit se faire et d'attendre ce moment

Chute du cube

```
LigneCube=1
ColonneCube=5
VitesseCube = 1
CALL TracerCube
MomentAction = TIMER + VitesseChute
DO
  IF TIMER >= MomentAction THEN
    CALL EffacerCube
    LigneCube = LigneCube+1
    CALL TracerCube
    MomentAction = TIMER + VitesseChute
  END IF
  ' TEST FIN DE CHUTE
  IF LigneCube = NBLIGNES THEN EXIT DO
LOOP
```

"Chute du cube" contient une routine qui fait chuter un cube à la vitesse d'un déplacement par seconde Le programme affiche le cube à sa position de départ, puis détermine le moment où le déplacement doit se faire. Le calcul se fait en prenant la valeur de TIMER et en lui ajoutant le contenu de la variable VitesseChute Puisque le délai de chute est d'une seconde, la variable contient la valeur 1. Pour une vitesse de chute de l'ordre de la demi-seconde, il faut la valeur 0,5. Le résultat du calcul est écrit dans la variable MomentAction. Le programme exécute ensuite la boucle DO-LOOP qui tourne sans cesse sur elle-même et compare la valeur de TIMER avec la variable MomentAction. Lorsque le temps désiré est écoulé, c'est-à-dire que la valeur de TIMER est supérieure ou égale à MomentAction, le programme déplace le cube d'une position vers le bas Lorsque le déplacement est fait, la routine calcule l'instant du prochain déplacement et stocke de nouveau la valeur dans la variable MomentAction Et le processus reprend. Cela ne s'arrête que lorsque le cube est en bas de l'écran, c'est-à-dire quand la variable LigneCube est égale à la constante NBLIGNES



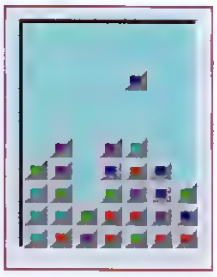
Lorsque le programme déplace le cube dans une direction ou une autre, il doit contrôler si le déplacement est possible. Les obstacles peuvent être les bords de l'écran ou les autres cubes

Les limitations du déplacement

Les mouvements du cube sont limités par les bords de l'écran, mais aussi par la présence d'autres cubes Le programme doit donc garder en mémoire la liste des cubes présents sur l'écran. La solution la plus simple est d'employer un tableau c'est le tableau TableauJeu qui est utilisé dans le programme. Chaque fois que la chute d'un cube s'arrête à une position quelconque, le logiciel mémorise la position du cube en écrivant sa couleur dans le tableau TableauJeu En testant le contenu de ce tableau, le programme peut savoir si une case est libre ou non Cette technique est utilisée dans toutes les routines gérant les mouvements du cube C'est le cas de la chute et du déplacement vers la droite ou la gauche.

Pour finir

Vous connaissez maintenant les principes de base de notre jeu. La programmation des cubes en relief et des fenêtres en creux n'a plus de secrets pour vous Le mois prochain, nous étudierons la gestion du clavier, la détection des alignements de cubes et leurs effacements. Ce sont des sujets intéressants qui méritent un article complet. Sur la disquette du mois, vous trouverez une première version du jeu sur laquelle seule manque l'effacement des alignements. Le programme complet sera disponible le mois prochain ◆



Pour obtenir cette version miniaturisée du jeu, nous avons juste fixé la valeur des constantes TXCUBE et TYCUBE à 10. Les cubes ont alors une taille de 10x10 pixels.

Sim Town

La ville dont l'architecte est votre enfant

Construire une ville en gardant un bon équilibre entre les ressources naturelles et les crédits disponibles, tel est le défi lancé par Sim Town. Si votre enfant tente de le relever, après quelques heures de pratique, il aura appris les premiers principes d'une gestion prévisionnelle.

Les jeux "d'univers", ceux qui manient un grand nombre de données pour simuler une situation bien déterminée, bénéficient de la toute puissance de calcul des ordinateurs. On a ainsi vu la société américaine Maxis éditer Sim City (gestion d'une ville), Sim Earth (gestion du globe), Sim Ant (gestion de fourmilière), Sim Tower (gestion de gratte-ciel), suivie par d'autres éditeurs avec des titres comme Génésia (royaume à gérer), A Train (réseau ferroviaire), Theme Park (parc d'attraction), etc., y compris une simulation de chien !

Sous un aspect graphique des plus agréables, tous ces jeux demandent une bonne dose de stratégie pour concevoir une tâche à long terme et orienter la simulation suivant un plan bien établi. Maxis récidive donc avec Sim Town, un programme s'adressant en priorité aux enfants à partir de 10/12 ans qui possède des règles simplifiées, ce qui n'exclut en rien le sérieux de la situation examinée.

FICHE TECHNIQUE

Sim Town
Editeur : Maxis et Virgin
CD-Rom
(Windows et Windows 95)
Prix : environ 450 F.

Gérer une ville

Le but de Sim Town est de développer harmonieusement une cité avec des contraintes fortes qui sont : le niveau des récoltes pour nourrir la population, le nombre d'arbres pour bâtir des maisons et des routes, réparer les bâtiments, le niveau de pollution et les fonds disponibles.

Bien entendu, l'interconnexion de ces ressources se fait ressentir immédiatement. Très vite, l'enfant se rend compte que sans récoltes le nombre d'habitants diminue, mais que plus le nombre de "sims" (d'habitants) augmente, plus le niveau de ses récoltes diminue rapidement, le tout étant de trouver un équilibre entre les différentes ressources.

Difficulté variable

Pour commencer, il est souhaitable de se frotter à des situations simplifiées, comme les quatre villes-types proposées dans le menu principal. Dans Routeville par exemple, le défi consiste à garder un niveau de pollution bas et un nombre d'habitants élevé. Ensuite, il est intéressant de résoudre quatre situations difficiles, comme la ville sans eau, la ville sans récoltes, la ville sans arbres et la ville polluée.

Enfin, après avoir réussi ces challenges, l'enfant pourra construire sa propre ville en modulant le niveau de difficulté, comme l'intervention aléatoire des éco-bandits qui peuvent détruire des arbres, des récoltes, etc.

Graphismes léchés

Visuel et intuitif, ce jeu comporte trois niveaux de zoom permettant d'observer in situ la vie des sims. Au niveau rapproché, un clic sur une maison permet d'en voir l'intérieur, tandis qu'un clic sur un personnage donne des renseignements sur son nom, ses préférences et ses sentiments. L'enfant apprend ainsi la responsabilité. Chacun de ses actes concerne des humains dont il connaît une partie de l'histoire. Mieux, il peut, dans chaque jeu, choisir un personnage fétiche et observer ses déplacements. Tout ceci n'empêche aucunement un humour plaisant et léger, aussi bien dans les titres des journaux locaux que dans les animations et les graphismes particulièrement fins et réussis. ◆

Léopold Braunstein

L'écran principal

Fichier Son L'Eco-bandit Désastres Fenêtres Aide

Déc 1994 Population 0 SimTown

La date

Le nombre d'habitants de votre ville

Le nom de la ville (que l'enfant peut choisir à son gré.

Les messages importants apparaissent dans ce cadre

Cette icône montre l'équilibre entre les zones d'habitation et les zones d'emploi

Le clignotement de cette petite image d'ordinateur indique qu'il y a urgence.

Les différents outils disponibles

Ce cadre indique l'outil en cours d'utilisation (construction de maison)

Un clic pour démarrer, un clic pour mettre en pause.

Un clic sur ces flèches fait apparaître d'autres possibilités

STOP

Maisons

L'outil "terrain" permet de construire routes, mares, arbres, pistes cyclables et potagers.

L'outil "maison" attirera des habitants dans votre ville

Les outils permettent de placer différents éléments dans votre ville

L'outil "entreprise" procure du travail à vos administrés, ainsi que des magasins

L'outil "lieu de détente" donne la possibilité de construire des zoos, des jeux, des stands de glace, bref, des lieux d'amusement.

L'outil "administration" autorise la construction de bâtiments publics (écoles, bibliothèques, postes de police, ...).

Grâce au bulldozer, vous pouvez démolir des constructions mal adaptées.

Les outils permettent de détruire des bâtiments et de se renseigner sur les préoccupations des gens.

La loupe permet de se renseigner sur le nom des gens et leurs préoccupations

Vue de loin.

Vue moyenne

Vue rapprochée.

3 boutons permettant des zooms de votre ville de plus ou moins loin.

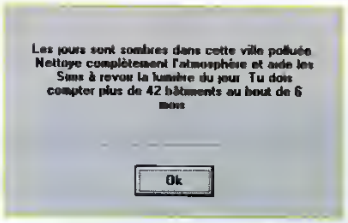
Choisir un personnage particulier.

Consulter les ressources naturelles de votre région.

Ces icônes ouvrent une autre fenêtre dans laquelle vous pouvez agir et dialoguer

Le journal local renseigne sur les préoccupations globales de la population.

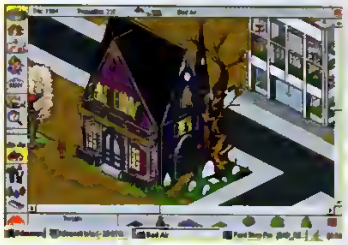
La barre des outils de construction



Avant de vouloir construire sa propre ville, il n'est pas inutile d'essayer de résoudre les problèmes de certaines villes. Votre tâche est claire : ramenez le taux de pollution à un niveau convenable avant que les bâtiments ne se détériorent trop.

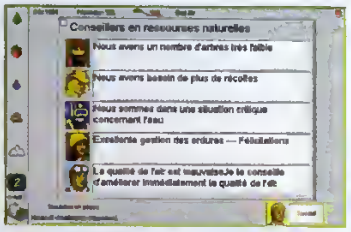
Voici la vue globale de la ville. Comme on peut le constater, il y a beaucoup de routes et de bâtiments et peu de verdure.

La vue moyenne nous montre les différents buildings avec les habitants de la ville, les sims, qui se promènent un peu partout.

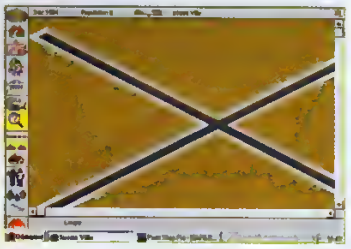


Dans la vue rapprochée, nous pouvons admirer la finesse des couleurs et la qualité des dessins. Un clic sur le dessus de chaque maison fera apparaître une petite animation. Une option "impression" permet de sortir des dessins des villes que vous construisez.

Il est temps de visualiser l'écran des ressources naturelles. Le ciel sombre et pollué montre qu'il sera bon de recycler les déchets. L'image changera alors, pour un ciel plus serein.



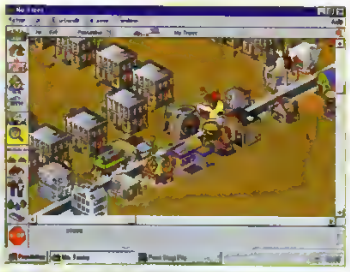
Des conseillers sont là pour vous donner des avis, afin de prendre les mesures les plus urgentes



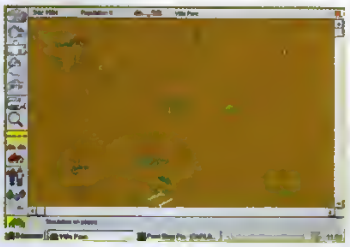
Routeville

Véloville (détail)

Quatre types de ville sont proposées pour s'entraîner à découvrir les mécanismes de cette simulation : Routeville, où l'on peut se concentrer sur la construction de bâtiments et de parcs ; Véloville, avec le même objectif mais des problèmes de pollution moindres ; Parcville qui ne possède ni maison ni route et Mixeville qui possède un peu de tout et qui donne un bon exemple de développement



Ne laissez pas votre ville sans arbres, car ceux-ci servent à la fois à construire de nouveaux bâtiments et donc à attirer de nouveaux habitants et à réparer et à entretenir toutes les autres constructions. Voyez ce que deviennent les devantures du marchand de jouets et du Fast Food-clown.



Parcville (de loin)

Parcville (détail)

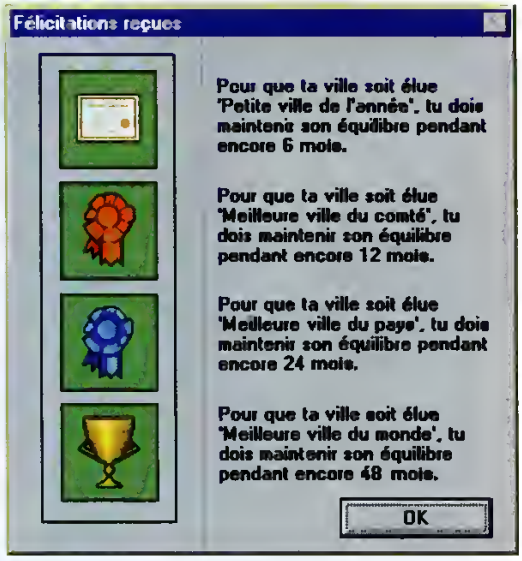
Cliquez sur une maison et vous pourrez, tel un magicien, voir les sims vivre leur vie tranquille. Mieux, en cliquant sur un personnage, vous connaîtrez son nom, sa profession, ses sentiments, ses habitudes alimentaires ou même son animal préféré.

Dans chaque ville on peut suivre un personnage particulier et voir quelles sont ses activités.

Une autre façon de se renseigner sur les besoins des sims est de consulter la gazette locale.

Parcville (vue rapprochée)

Une fois votre objectif atteint, vous pouvez continuer à essayer de développer harmonieusement votre cité.



Les félicitations obtenues ne sont pas seulement honorifiques. Elles vous font gagner de précieux crédits que vous pourrez employer à bien gérer la ville.

Les cartes audio...

...et leur fonctionnement

Pour doter un PC de possibilités sonores, il faut lui ajouter une carte audio. Autrefois, la carte Sound Blaster était un standard ; l'est-elle encore de nos jours? Quelle carte et quelles applications choisir ?

	Ondes Sonores	Fichiers MIDI
Extensions	.WAV	.MID
Informations	Informations résultant de l'échantillonnage d'une onde sonore	Instructions pour produire des notes plutôt que les sons eux-mêmes
Contenance	Toutes formes de sons : voix, musique, effets spéciaux...	Seulement de la musique
Place occupée	Très volumineux	Plus compacts
Restitution	Toujours le même type de son	Peuvent être joués sur des instruments différents
Matériel nécessaire	Carte son + haut parleur	Carte son + instrument de musique

Différence entre les WAV et les MID

Hormis les qualités propres à chaque logiciel, il faut distinguer deux types de cartes : celles qui synthétisent le son avec le procédé de modulation de fréquence (FM) et celles qui génèrent des sons à partir d'autres sons de base enregistrés sur la carte.
La majeure partie des cartes se trouve dans la première catégorie (FM) ; elles offrent une qualité plus ou moins bonne suivant les caractéristiques de la carte et s'utilisent facilement avec les différents logiciels. En revanche, le deuxième type de cartes sonores est de loin le meilleur. C'est pour cela qu'il est plus utilisé par les musiciens et compositeurs. Le son est plus pur, plus nuancé et donc plus agréable à l'oreille. Il se rapproche le plus possible du son des instruments. Il ne va pas sans dire que ces cartes sont plus chères que les précédentes.

Les options matérielles

Comme pour les cartes graphiques, les cartes sonores offrent des possibilités supplémentaires. La plus pratique et la plus répandue est le connecteur qui permet de rajouter un lecteur de CD-ROM. Ce connecteur peut être du type "propriétaire", c'est-à-dire que l'interface donnée ne peut fonctionner qu'avec un type de lecteur spécifique qui est souvent fourni avec. Mais le connecteur le plus intelligent à avoir sur sa carte sonore est celui du standard SCSI. Cette option augmente considérablement le prix de la carte mais permet, en revanche, de brancher jusqu'à sept périphériques SCSI ensemble. Fonctionnement d'une carte son

L'ordinateur ne fonctionne qu'avec deux chiffres . 0 et 1. Une suite de chiffres (comme 01110010) est une série discrète. Or le son est une onde qui est appelée suite continue. Le rôle de la carte sonore est simple : convertir une suite continue en série discrète et réciproquement. Les valeurs chiffrées sont stockées dans des fichiers sons. Il existe deux types de fichiers : les fichiers d'ondes sonores et les fichiers MIDI. Pour comprendre les différences fondamentales qui existent entre ces deux standards, reportez-vous au tableau suivant.

Les fréquences d'échantillonnage

Un fichier d'ondes sonores s'obtient à partir d'une onde découpée en petits "échantillons numériques", d'où le nom "d'échantillonnage" donné à cette opération. Pour restituer parfaitement

L'écran de Blastertools

l'onde, le principe est simple plus le nombre d'échantillons est important, meilleure est la restitution. Le nombre d'échantillons récupérés par seconde est appelé "fréquence d'échantillonnage". L'acquisition de moins de 10 échantillons par seconde rendrait le son méconnaissable, c'est pour cela que la fréquence est de plusieurs milliers de fois par seconde (1000 = 1Khz). Cette conversion est du type analogique-numérique, puisqu'elle transforme le son en nombre. Une bonne fréquence d'échantillonnage pour la voix est celle de 11khz (11000 fois par seconde) alors que pour un CD audio, il est préférable d'aller jusqu'à 44Khz. C'est pour cela qu'il est souhaitable de prendre une carte sonore permettant d'être au moins égale à ce standard musical.

	Enregistrement de voix	Musiques, sons en tous genres	Musique professionnelle
Nombre de bits	8	16	16
Echantillonnage	11Khz	22 Khz (normal)/ 44 Khz (CD Audio)	44 Khz
Port MIDI	non	non	Indispensable
Autre	-	Disque dur important pour les longs morceaux	Logiciel particulier à acheter pour piloter les instruments

Différence entre les WAV et les MID

BLASTERTOOLS
Micro Application : 245F

Le multimédia sur PC
DUNOD 135F

Le nombre de Bits

C'est un autre critère de choix pour l'acquisition d'une carte sonore. Ce facteur détermine la qualité du son ; c'est le nombre de bits affecté à un échantillonnage sonore. Le son, comparable à une vague, a une amplitude. Suivant la différence qui existe entre le haut et le bas du son, le nombre de niveaux possibles est proportionnel au nombre de bits de la carte. Pour une carte à 4 bits, le codage ne se fera que sur 16 niveaux, l'espace entre-eux est donc important par rapport à une carte 16 bits qui acceptera 65536 niveaux. Vous pouvez très rapidement en conclure que pour une qualité optimale, il est indispensable de choisir une carte 16 bits.

Place sonore sur le disque dur

Celle-ci dépend des deux caractéristiques principales : la fréquence d'échantillonnage et le nombre de bits de la carte. Par exemple, un son mono d'une seconde à 11Khz et 8 bits prendra 11Ko d'espace. Le même avec une carte 16bits et 22Khz occupera un espace sur le disque 4 fois plus important soit 44Khz, ce qui fait quand même 2,6Mo par minute. Bien entendu, il faut multiplier par 2 lorsque l'on désire avoir une qualité stéréo.

Choix de la carte

Il existe de nombreuses cartes sonores dans le commerce. A caractéristiques équivalentes, elles se valent toutes. Cependant, certaines cartes se démarquent soit par leur standard (carte Sound Blaster) ou par leur qualité haut de gamme (Carte Turtle Beach Multisound). Cependant, reportez-vous à notre tableau de base pour pouvoir trouver le type de carte nécessaire à vos besoins.

Les haut-parleurs et les micros. Pour enregistrer de la musique et la restituer, vous aurez besoin d'un micro et de haut-parleurs. Vérifiez que le micro est bien équipé d'une prise de même taille que celle de votre carte. La plupart du temps, cette prise est une prise jack de 3,5mm de diamètre (1/8 de pouce). Pour ce type de travaux, portez de préférence votre choix vers un midi unidirectionnel qui ne recueille ainsi que les sons qui se trouvent dans l'axe du micro. En revanche, pour enregistrer tous les sons d'une salle, prenez plutôt un micro de type omnidirectionnel. Côté restitution sonore, tous les haut-parleurs avec amplification sont bons à prendre et la puissance dépendra de votre écoute sonore.

Mise en garde : les micros, ainsi que les haut-parleurs, comportent des aimants qui sont destructeurs des données stockées sur les disquettes. Faites attention à l'endroit où se trouvent ces dernières et évitez de les poser sur vos mini-enceintes.

Pour finir, quelques logiciels

Les logiciels de création sonore forment, une fois de plus, deux catégories : les programmes d'ondes sonores et les séquenceurs MIDI.

Superlivre de la Sound Blaster Micro Application : 245F

Voici la liste de quelques logiciels :
Blastertools (MicroApplication) : Table de mixage 8 canaux. De nombreux filtres et boîte à rythme vous permettant de générer vos propres rythmes.

MCS Stereo (Animotion) : Comprend un séquenceur MIDI. L'interface est originale, puisqu'elle ressemble à une chaîne stéréo moderne. MUSIC Mentor With Recording Session (MidiSoft Corporation) : Comprend un guide de lecture et composition musicale, ainsi qu'un séquenceur MIDI

Seqmax Preto! (Big Noise Software) : Séquenceur qui offre quatre présentations des notes. Pas moins de 400 rythmes de batterie vous sont proposés.

Sound impression (ASYSTEM) : Programme d'enregistrement d'ondes sonores sur 16 bits et mixage de 16 pistes en une seule. Facile à utiliser

Trax for Windows : Séquenceur MIDI pour enregistrer jusqu'à 64 pistes ! Très bon pour les novices

De nos jours, la carte sonore occupe de plus en plus de place dans le monde du multimédia. Pour prendre un exemple, les textes futurs incluront du son et de l'image. Ce futur est proche. Alors n'hésitez pas en achetant votre carte sonore, optez pour la performance car il s'agit d'un petit investissement qui vous changera littéralement l'aspect de la plupart de vos logiciels. ◆

Roch Lombardon

Glossaire

Amplitude : puissance d'un signal sonore à un instant donné.
Bit : sorte de commutateur électronique pouvant produire la valeur 0 ou 1. Lensemble de 8 bits forme un octet. Dans un ordinateur, toutes les données sont sous forme de bit (1 Kilo-octet (1Ko) = 1024 bits).
Canal : voie de transmission entre un dispositif MIDI et un séquenceur MIDI
Interface : carte d'extension ajoutée à un ordinateur pour traduire des signaux entre l'ordinateur et un périphérique
Carte d'extension : circuit imprimé inséré dans le PC et destiné à étendre ses possibilités. Exemple : une carte son.
Carte d'interface MIDI : carte d'extension permettant à un PC de dialoguer avec un dispositif MIDI externe (un synthétiseur)
Conversion analogique-numérique : conversion d'un son en un fichier sonore. On découpe l'onde pour qu'elle soit traduite en chiffres
Conversion numérique-analogique : opération inverse de l'analogique-numérique. Dans notre cas, la conversion serait d'un fichier sonore vers les haut-parleurs
Dispositif MIDI : matériel capable de produire, manipuler ou interpréter des messages MIDI
Echantillonnage : processus réalisé par une carte sonore qui convertit une onde sonore en données numériques, en prélevant à intervalles réguliers l'amplitude du signal
Fichier d'onde sonore : fichier contenant un son numérisé. Ce son peut provenir de quelques mots parlés ou d'extraits musicaux.
Fichier MIDI : fichier d'instructions permettant à un synthétiseur de jouer une composition
Fichier WAV : fichier d'ondes sonores
Fréquence d'échantillonnage : nombre de prélèvements par seconde exécutés par une carte son lors d'un échantillonnage. Elle s'exprime en kilohertz (Khz). 1 Khz = 1000 cycles par seconde
MIDI : (Musical Instrument Digital Interface). protocole gouvernant l'échange de commandes entre instruments électroniques de musique et ordinateur.
Patch : en terminologie MIDI : Jeu de sons instrumentaux
Séquenceur MIDI : programme servant à enregistrer et rejouer des fichiers MIDI. Certains d'entre-eux vont même jusqu'à proposer des modifications

Un de ces numéros vous

n°1
Les vrais problèmes des débutants.
Maîtrisez le MS-DOS
Qu'est-ce qu'un virus ?

DISQUETTE
L'anti virus Scan & Clean.
VSHIELD, un vrai chien de garde.
23 jeux pour Windows.

n°2
EPUISE

n°3
EPUISE

n°4
Initiation à la programmation.
Les jeux de rôles sur micro.
Les standards graphiques

DISQUETTE
STEREO SHELL gestionnaire de fichiers.
Des jeux, des images et des sons

n°5
EPUISE

n°6
La Musique Assistée par Ordinateur
La mémoire sous Windows.
Les règles de base du traitement de textes.
Comprendre le CONFIG SYS et l'AUTOEXEC BAT
EDIT, le mini traitement de textes

DISQUETTE
SVGA pour visualiser vos images
Images de synthèse
Emulateur Minitel pour Windows.
VIRGULE, un outil pour vos lettres.

n°7
Les cartes son pour PC.
Les formats d'images.
Les polices de caractères sous Windows

DISQUETTE
Un visualiseur sous DOS.
Des animations, des fontes, des cliparts.
Des jeux dont DaD

n°8
Le groupe accessoires pour Windows.
Les images de synthèse.
Les attributs de fichiers avec DOS6.
Les commande RD, MD, TREE, CD.

DISQUETTE
Affichez vos images GIF.
Modifiez le curseur de votre souris.
Des images, des jeux et des polices de caractères.

n°9
A la découverte de Norton Utilities V7.0.
Programmez en langage machine
Images de synthèse.
"Bootez" à la carte.

DISQUETTE
Des utilitaires pour Windows
Des jeux, des cliparts
TEASER

n°10
GEMULATOR, un ST dans votre PC !
Le presse papier de Windows
Initiation à l'assembleur.
Faites le ménage dans vos données.

n°17
Zooms et fractales.
Sécurisez vos données
Les bugs sur PC.
WRITE : Mieux qu'une machine à écrire.
POV : Votre première image de synthèse

DISQUETTE
Un opéra rock sous Windows.
Logiciel de morphing.
Des images pour vos musiques.
Des jeux

n°18
Initiation à l'assembleur.
Les cadres de Visual Basic.
WRITE, suite et fin.
Le CD-Rom et le multimédia.
Initiation à la création d'images de synthèse.

DISQUETTE
Utilitaire pour abréger la frappe au clavier.
"Checkez" votre ordinateur
Des jeux.

n°19
La programmation événementielle avec Visual Basic
Les maths en assembleur.
Gestionnaire de programme de Windows
Gérez la mémoire haute.
Initiation à la création d'images de synthèse.

DISQUETTE
Anatomie du corps humain.
Capteur d'écran.
Correcteur anglais.
Des jeux.

n°20
Le graphisme avec Qbasic.
Organisez vos programmes avec Visual Basic.
Les anti virus et le DOS.
L'enregistreur de Windows.
Installez une carte dans votre PC.
Initiation au multimédia
Initiation à la création d'images de synthèse.

DISQUETTE
Une tonne de jeux pour votre PC.

n°21
Les événements & Visual Basic.
Comment accélérer votre disque dur.
WIN.INI, initialisez Windows.
Les CD photos en action
Initiation à la création d'images de synthèse

DISQUETTE
La chasse aux fichiers.
Une carte du ciel
Des icônes animées.
Des jeux.

n°22
Gestion de son avec Visual Basic.
Qbasic et les fichiers.
Les fichiers d'initialisation de Windows.
RAMDRIVE, un disque virtuel.
La norme MIDI
Installez un second lecteur de disquettes.

DISQUETTE
Un traitement de texte.
Créez vos paysages en relief.
Un gestionnaire sous DOS.
Des dessins vectoriels.
Des jeux.

n°23
Les fichiers binaires, directs ou séquentiels avec Qbasic.
Les astuces pour manipuler les images avec Visual Basic.
Les subtilités de DOSKEY.
A la découverte l'Audio et le Midi

DISQUETTE
Une horloge nouvelle génération.
Un pense bête.
Des outils pour votre modem.
Des jeux.

n°24
Créez vos images BitMap.
Programmez un jeu avec Qbasic
Utilisez les fonctions graphiques avec Visual Basic.
Faire des copies avec MS-DOS

DISQUETTE
13 Midifiles.
Des modules sonores.
Affichez vos images.
Des jeux.
Un player pour DOS.

n°11

Initiation au multimédia
L'art du partage sous Windows (OLE)
Initiation à l'assembleur
Images de synthèse0

DISQUETTE
Une image de synthèse
Un traducteur de langue anglaise
Jaugez votre configuration.
Une carte de France.
Des jeux.

n°12

Le panneau de configuration de Windows.
Initiation à l'assembleur.
Images fractales.
UNFORMAT et UNDELETE sous DOS.

DISQUETTE
Une trousse anti virus.
Un visioneur multimédia.
Ecrivez vos partitions musicales.
Des jeux

n°13

Le panneau de configuration de Windows.
Initiation à l'assembleur.
Apprendre le Basic.
UNDELETE pour Windows.

DISQUETTE
Des économiseurs d'écran.
L'écriture pour les moins de 8 ans.
Faîtes vos cocktails.
Des jeux

n°14

Organisez la mémoire de votre PC.
L'impression sous Windows.
Les propriétés du Visual Basic.
Initiation à l'assembleur.
Compressez vos données.

DISQUETTE
Des économiseurs d'écran psychédéliques.
Embellissez vos CD-Rom.
Des jeux.

n°15

Les fichiers .PIF de Windows.
Apprendre le Basic
Les commandes et boutons de Visual Basic.
Initiation à l'assembleur.

DISQUETTE
Visualisez vos icônes.
Un clone du célèbre Scrabble
Des jeux pour DOS et Windows.

n°16

EPUISE

LES HORS SÉRIES

n°1

Pour bien débuter avec votre PC.

n°2

Découvrez le monde des logiciels éducatifs.

n°3

201 astuces pour votre PC.

n°4

Le multimédia, l'informatique du futur.

n°5

Entrez dans le monde de la communication.

manque ?

DISQUETTE
Un dictionnaire informatique.
Accédez au panneau de configuration.
Changez périodiquement d'écran de fond de Windows.
Des économiseurs d'écran.

n°25

Apprenez à gérer votre discothèque.
Comment entrer contact avec MS-DOS et Windows.
Votre PC, comment ça marche ?

DISQUETTE
Un dictionnaire pour reconnaître et combattre les virus.
Un gestionnaire de base de données.
Des jeux et des images

n°26

Comment utiliser les répertoires de votre disque.
Débloquez et changez les icônes de Windows.
Calculez le remboursement d'un prêt.
Organisez vos cartes postales.

DISQUETTE
Un tableur.
Vérifiez si votre Tetrom est fongué.
Des jeux

n°27

DISQUETTE
Les disques durs, comment ça marche ?
Les répertoires DOS et Windows.
Créez une disquette AutoBoot.
Mettez de l'ordre sur votre bureau Windows.
Créez vos propres icônes.

n°28

Utilisez les archives votre CV Multimédia.
Créez votre jeu d'aventure.

DISQUETTE
Outils Windows.
jeu de Dames.
Jeu de Scrabble.
WinZip.

n°29

Les écrans
Traitement de textes pour les petits
Les virus
Slide Show

DISQUETTE
Combination lock
Drive Watch
Quantik

Pour commander les numéros : adressez un chèque de 17 francs + 11 francs de participation aux frais de port par exemplaire à
J.D. Press 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois-Perret Cedex
(Indiquez au dos du chèque le ou les numéros choisis, si l'adresse indiquée au recto du chèque ne correspond pas à l'adresse de livraison, précisez-la sur le verso du chèque.)

Sur 3615 PCNOV...

...jeux, traitement de textes, musique, tout y est !

Pour ceux qui en veulent toujours plus, voici de quoi les rassasier... jusqu'au mois prochain. Le programme que vous cherchez est sans doute ici. Alors, restez avec nous.

Boxed

L'auteur de SokoBan nous a concocté une autre merveille. Il s'agit d'un jeu de réflexion dont le but est de faire disparaître des cubes de couleur en les plaçant sur le socle adéquat. Même si le principe paraît simple, force est de constater que même le premier niveau est loin d'être évident. Si vous êtes un fin limier et un amateur de jeux de réflexion, Boxed devrait vous ravir et vous tenir en haleine pendant quelques petites centaines d'heures.
La réalisation est de qualité, même si de meilleurs graphismes et musiques auraient été appréciables.

AMIBIOS Password Shower

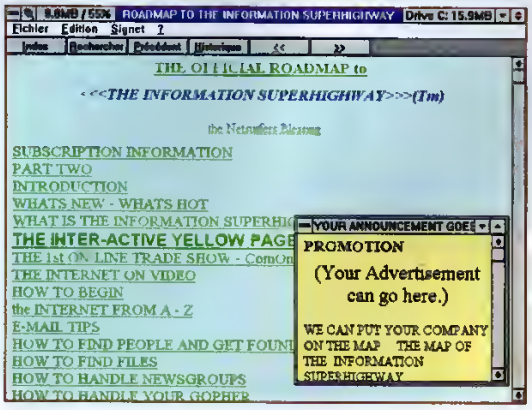
Voici un utilitaire essentiellement conçu pour les étourdis. N'avez-vous jamais oublié votre mot de passe, indispensable à la mise en route de votre machine? Si vous avez répondu par l'affirmative, cet utilitaire devrait vous être d'un grand secours puisqu'il vous permet de le consulter. Cependant, il ne pourra vous être utile que si vous n'avez pas éteint votre PC depuis la mise en place du mot de passe dans le SETUP. L'usage en est donc assez limité, mais si vous vous apercevez à temps de votre oubli, n'oubliez pas le 3615 PCNOVICE !
Nécessite un AMIBIOS.

Calendar Extended

Trouver un calendrier de l'année en cours n'est pas toujours facile? Que dire alors d'un calendrier daté de 2077! En effet, à moins de disposer d'un calendrier perpétuel, comment déterminer, par exemple, quel jour tombera le 16 Février 2077 ? Avec Calendar Extended, ces opérations se font en quelques secondes et de plus, vous disposez de la phase de la lune, du signe astrologique, du saint correspondant, etc.
Un utilitaire simple, pratique et qui plus est, en français.

RoadMap

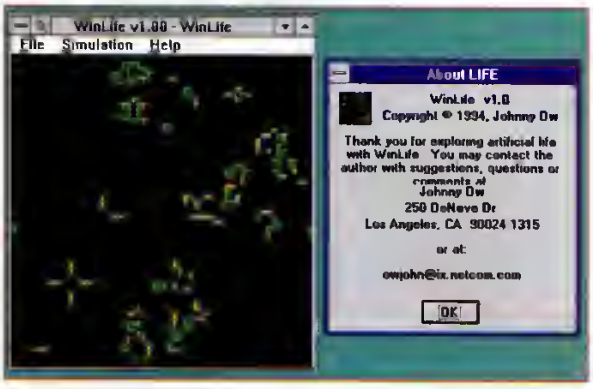
Tous les magazines d'informatique vous martèlent de discours sur Internet. Si vous désirez en savoir plus sans vous ruiner, vous pouvez consulter cette mini-encyclopédie, sous forme de fichier d'aide de Windows. Toutes les questions



que vous êtes susceptible de vous poser trouveront probablement des réponses dans RoadMap Interactif et agrémenté d'images, vous allez vous "promener" à travers les nombreux liens qui vous sont proposés. E-Mail, IRC, Newsgroups et Telnet n'auront bientôt plus de secrets pour vous. Nécessite Windows, une souris et une connaissance de l'anglais (Internet oblige).

Win Life

Simulez la vie sur votre PC avec ce jeu de la vie. Basé sur des principes simples, vous pourrez suivre l'évolution d'une population. Ainsi, par exemple, une colonie isolée disparaîtra, alors que quelques-unes se stimuleront et se développeront. De même, de trop nombreux peuplements sont voués à la disparition. A vous de déterminer la bonne proportion. Les amateurs de mathématiques et de fractales seront ravis.
Requiert Windows 3.0+.



Ftest

Vous utilisez un PC équipé d'un Pentium et aimeriez savoir si le processeur est buggé? Utilisez Ftest pour obtenir un checkup rapide et sûr afin d'éviter toute mauvaise surprise.
Nécessite un processeur Pentium (buggé !?).

```
C:\BOULOT\PC30\_SOFT\DONE\FTEST2>ftest

The following calulation should result in zero.
Pentiums with the floating point bug will give a result of 256.

4195835 - (4195835 / 3145727) * 3145727 = 0
```

Mini-guide de téléchargement

Assurez-vous tout d'abord de posséder :
- un minitel
- le logiciel de téléchargement TRANSITY [1]
- un câble Minitel / PC [2]

Raccordez votre minitel à votre PC par le biais du câble et installez TRANSITY sur votre disque dur.
Composez le 3615. Lorsque vous entendez la tonalité, appuyez sur la touche CONNEXION/FIN. Le service Télétel s'affiche, entrez alors la ligne suivante : PCNOV, puis Envoi. Sur le menu principal du serveur, sélectionnez le téléchargement PC. Sitôt trouvé le logiciel de votre choix, entrez son numéro, puis appuyez sur Envoi.
Sur votre PC, lancez alors TRANSITY puis la commande de téléchargement, en appuyant sur la touche [*] de votre minitel. Validez en tapant sur Envoi.

[1] en vente chez J.D. Press au prix de 30 F
[2] en vente chez J.D. Press au prix de 95 F
Pour recevoir le logiciel Transity et/ou le câble de téléchargement, envoyez un chèque à l'ordre de J.D. Press, 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex

Corbank

Ce logiciel est, comme son nom l'indique, dédié à la gestion des comptes bancaires. Si la comptabilité vous a toujours semblé rébarbative, Corbank devrait vous y faire reprendre goût. Se voulant simple, seules les principales fonctions ont été implémentées. Néanmoins, les fichiers utilisés étant au format DBase, les transferts de fichiers entre le logiciel de même nom et Corbank se réalisent sans grande difficulté.

La plupart des auteurs distribuent leurs oeuvres selon le principe du Shareware. Afin de les encourager, ils demandent que leur soit versée une contribution, souvent modique. Ce faisant, vous recevrez une documentation sur papier et la version débridée du logiciel. En outre, vous serez régulièrement tenu au courant des dernières améliorations du programme et recevrez même, gratuitement, les dernières versions.

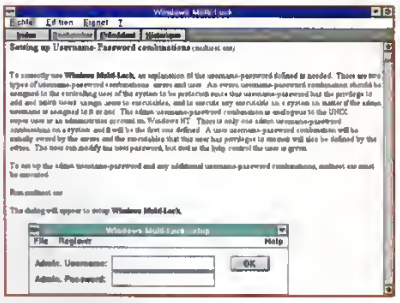
Kick Off

Attention, merveille ! Kick Off n'a rien à voir avec le football : c'est un utilitaire exceptionnel que vous devez impérativement installer sur votre disque dur. A la façon de Windows 95, il vous permettra de lancer vos applications en pas plus de 2 clics de souris. Ainsi, on est bien plus productif, pas besoin d'iconifier son application pour réouvrir le gestionnaire de programmes et double-cliquer sauvagement sur l'application convoitée. Le menu s'affiche par un clic sur le bouton droit de la souris et est entièrement paramétrable.

Si vous n'avez pas encore Windows 95, n'hésitez pas à vous procurer Kick Off.

Requiert Windows 3.1 (quasiment inutile avec Windows 95).

MultiLock



La sécurité et la confidentialité des données devient primordiale. Par conséquent, il convient de se doter d'armes capables de maintenir les données importantes à l'écart des regards indiscrets. Grâce à MultiLock, les utilisateurs d'un même PC sont limités dans leurs actions, puisqu'en fonction de leur grade par exemple, ils pourront ou non accéder à certains programmes (que le gestionnaire aura défini).

Ainsi, un père de famille peut attribuer un code à son fils. Ce dernier, grâce à son code, pourra lancer les jeux de Windows, mais pas la base de données qu'il pourrait accidentellement modifier.

On n'est jamais trop prudent et un verrou vaut mieux qu'un pillage !

Nécessite Windows 3.1+.

WinWatch

Surveillez la santé de votre PC ! Grâce à WinWatch, vous allez enfin pouvoir épier Windows et votre configuration. Vous connaîtrez la quantité de mémoire ou d'espace disque disponible. La version du DOS et de Windows, la langue utilisée et depuis combien de temps Windows est exécuté sont, comme bien d'autres choses, le type d'informations que vous pourrez obtenir. Pour tout ceux qui veulent avoir un semblant de maîtrise sur Windows, mais aussi pour les autres, WinWatch semble être un bon compromis.

Requiert Windows 3.1+.

txtEXE

Si vous avez souvent besoin de transférer des fichiers textes sur des disquettes, ce petit utilitaire bien de chez nous pourrait vous rendra de précieux services.

AUTRES NOUVEAUTÉS

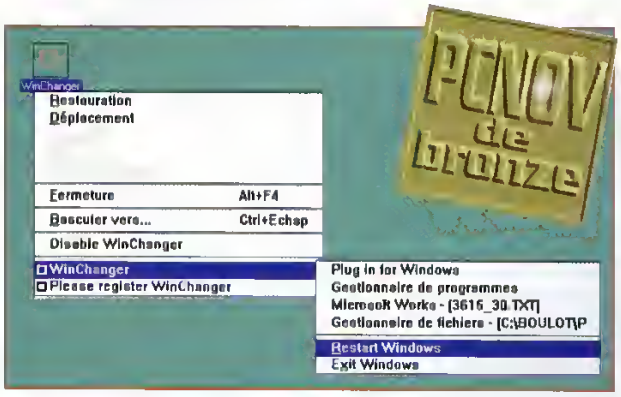
WIDOEFT.EXE : quatre fichiers MID (piano et saxophone) d'une qualité exceptionnelle.

EZ_DIZ10.EXE : un utilitaire qui sera utile aux Sysops. Il se charge de créer les fameux fichiers DIZ.

Comme son nom le laisse présager, il transforme les fichiers texte ASCII en autoexécutables visualisables, sans aucun utilitaire externe. Vous copiez le fichier EXE sur une disquette et son exécution produit son affichage. Simple, compact, mais si utile!

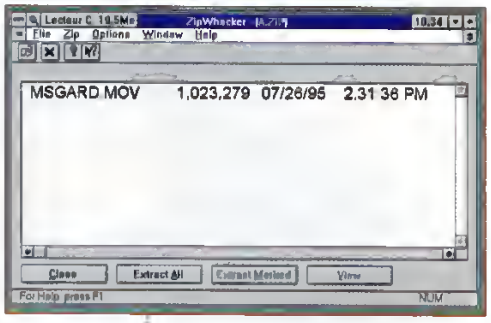
WinChanger

Toujours dans le domaine des utilitaires qui vous changent la vie, WinChanger propose un plus non négligeable. Une fois essayé, vous ne saurez vous en passer. En effet, sous Windows, lorsque vous désirez basculer d'une application à une autre, plusieurs solutions s'offrent à vous. Soit vous icônifiez l'application courante et maximisez la fenêtre de l'application convoitée, soit vous utilisez le gestionnaire de tâches... Grâce à WinChanger, vous pourrez vous propulser vers l'application souhaitée par un simple clic sur le bouton supérieur gauche des fenêtres de Windows.
Si vous utilisez intensément Windows, WinChanger vous changera véritablement l'existence.



Zip Wacker

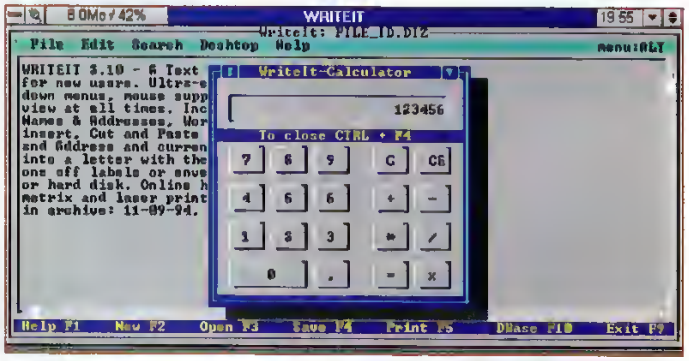
L'ultime dézippeur sous Windows. Pour l'utiliser, sélectionnez un fichier ZIP et il vous fournira dans une fenêtre, la liste des fichiers que contient l'archive. Vous serez alors libre de choisir le fichier que vous voulez décompresser par un simple double-clic de souris. ZipWacker reconnaît les fichiers ZIP autodécompactables et propose une aide qui vous sortira souvent du pétrin. Contextuel et sobre, vous y trouverez à coup sûr les informations dont vous avez besoin. **Requiert Windows 3.1+.**



Writeit

Vous cherchez un traitement de texte à un prix raisonnable? Writeit est votre homme. Avec sa base de données, sa calculatrice, son calendrier et son horloge, Writeit rassemble tous les avantages des logiciels intégrés. Ses précieux utilitaires, la présence de quelques fonctions très utiles (l'insertion automatique de la date par exemple) et la qualité remarquable de ce programme en font un produit d'excellente facture, idéal pour les utilisateurs peu exigeants (n'utilisant pas Windows, ses polices True Type...)

Sékine Coulibaly



Nous vous rappelons que vous pouvez nous envoyer vos créations pour qu'elles soient placées en téléchargement. Cependant, ne nous adressez pas des programmes dépassant une taille de 120 Ko (compactés) ou des fichiers dont le total des tailles dépasserait 250 Ko (non compactés). Nous attendons vos utilitaires, jeux et éducatifs avec impatience.

La PAO... Comment ça marche ?

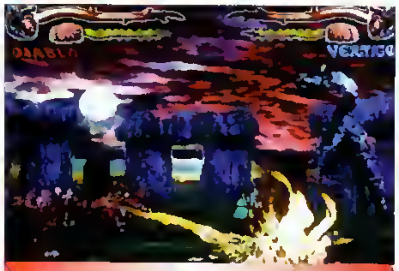
La publication assistée par ordinateur est de nos jours l'une des grandes voies empruntées par l'informatique. Grâce à ce livre édité par DUNOD, vous allez découvrir toutes les facettes de cette technique utilisée couramment chez les éditeurs de livres et revues. Cela va de la mise en page de textes et d'images à l'impression. Au fil des pages, vous comprendrez le rôle des maquettistes, la différence entre les polices "et dessins" vectoriels et bitmap, la mise en couleur d'une image, etc. Vous ferez le tour des différents périphériques, tels que les imprimantes, le scanner, la flasheuse, etc.
Un livre d'initiation dans la lignée de la série "Comment ça marche" qui, comme à son habitude, reste accessible au plus grand nombre, vu sa simplicité, ainsi que la très grande qualité et quantité de ses illustrations.
La PAO...Comment ça marche chez DUNOD. 178F

Asterix, le défi de César

Les gaulois sont de retour, pour le plus grand plaisir des petits et des grands. Grâce à ce jeu, toute la famille va enfin se réunir, après avoir mis au placard leur bons vieux jeux de plateau (et sans toucher 20 000F).
Les joueurs se positionnent sur la case de départ, prêts à se ruer dans une course effrénée. Chaque joueur, après avoir lancé le dé, avance sur les cases du plateau qui, en fonction de leur nature, lui proposeront soit une énigme, soit un jeu d'arcade ou encore un jeu de réflexion, le but du jeu étant de récolter un maximum d'objets avant de retrouver la case départ. Il va sans dire que l'ensemble des animations et jeux est en rapport direct avec le monde merveilleux d'Asterix. Alors n'hésitez pas, Asterix Le défi de César est un logiciel à posséder absolument pour passer d'agréables heures en compagnie de vos enfants.

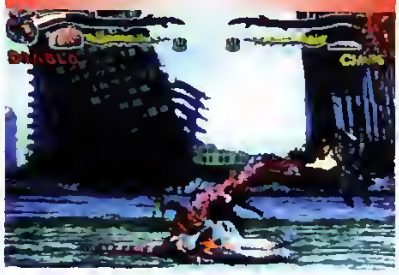
Mon PC & Moi

Vous devez acheter un PC et ne savez pas faire la différence entre un 486 ou un Pentium. Vous voulez installer DOS ou Windows et ne comprenez pas les différents messages d'erreur que la machine vous affiche si gentiment. Les commandes DOS vous semblent être un langage venu du fin fond de la Chine. Qui plus est, vous ne trouvez pas de solution pour résoudre certains problèmes logiciels rencontrés dans votre travail. Et l'écran, vous savez reconnaître un bon écran ? Vous savez ajouter de la mémoire à votre ordinateur ou installer un lecteur de CD-ROM?
Félicitations, vous avez entre les mains le magazine qu'il vous faut : PC Novice. Sachez tout de même que nous vous recommandons également l'excellent livre de Micro Application, Mon PC & Moi qui, en 500 pages, fait le tour de toutes les questions que vous vous posez (et que vous vous poserez) sur votre ordinateur.
Mon PC & Moi chez Micro Application. 149F



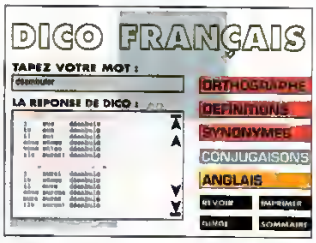
Primal rage

Ça va faire mal sur nos PC. Les fans de baston vont être aux anges avec l'arrivée sur nos machine de Primal Rage. Un combat sans merci entre différents monstres préhistoriques. A mi-chemin entre les jeux de combat sur console et Jurassic Park, Primal Rage promet de vous transformer en une entité monstrueuse, réglant tous les petits conflits entre amis, par manettes interposées. Loin d'être une thérapie d'ensemble, ce jeu présage néanmoins d'intenses moments de défoulement bestial. A votre clavier et que ça saigne...



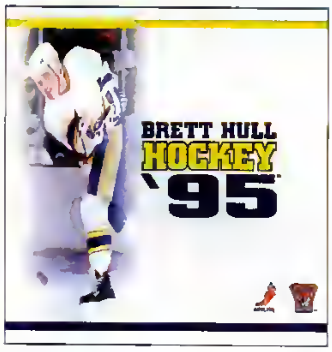
Votre dictionnaire sur CD-ROM

Le bon vieux dictionnaire va-t-il être remplacé par un petit CD-ROM sur votre PC ? Telle est l'ambition d'Empreinte Digitale qui annonce la sortie de DICO, un dictionnaire interactif. A vrai dire, nous devrions parler d'un ensemble de produits, car ce CD-ROM contient plusieurs dictionnaires français et anglais, mais également la possibilité de traduction de mots d'une langue à l'autre, ainsi que des modules permettant la recherche d'anagrammes ou de mots (avec quelques lettres manquantes) pour les cruciverbistes. Une autre option de ce logiciel est la présence de 29 dictées vocales (avec plusieurs niveaux de difficulté). DICO est un produit complet qui satisfera le plus grand nombre. Seul point d'ombre (et pas des moindre) à ce produit : sa lenteur, lors des différentes phases de recherche. Un produit à utiliser seulement avec un Pentuim 100Mhz minimum.



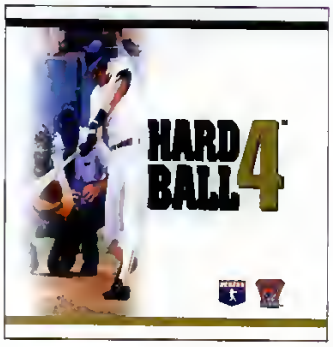
LE BUREAU DE DEMAIN ?

Citroën et Microsoft, en collaboration avec Siemens et France Télécom, préparent le bureau du futur : Le bureau Mobile. Il s'agit d'un véhicule (Citroën Evasion) complètement équipé avec de l'informatique embarquée : radiotéléphonique, télécopie, micro-ordinateur (équipé avec Windows95, bien sûr)... Ce bureau Mobile devrait être utilisé d'ici quelques années par les présidents, commerciaux... A voir !



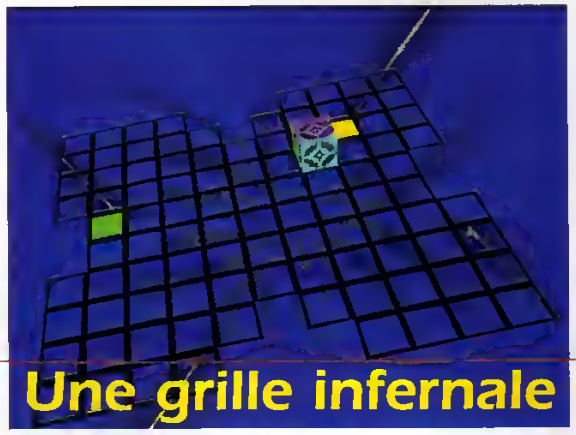
Des sports venus d'ailleurs

Bonne nouvelle pour les inconditionnels des sports "d'homme". Hard Ball 4, un jeu de baseball et Brett Hull Hockey 95, un jeu de hockey sont désormais disponibles chez tous les bons revendeurs de logiciels. Il est vrai que ce type de sport n'est pas vraiment ancré dans nos moeurs franchouillardes, mais quel bon vent que celui qui vient du nouveau continent.
Deux CD-ROM à mettre entre les mains d'un public averti et ... que le meilleur gagne.



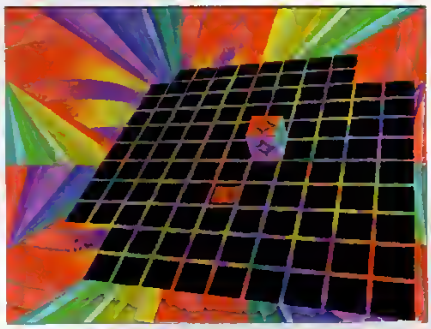
Adieu Charles

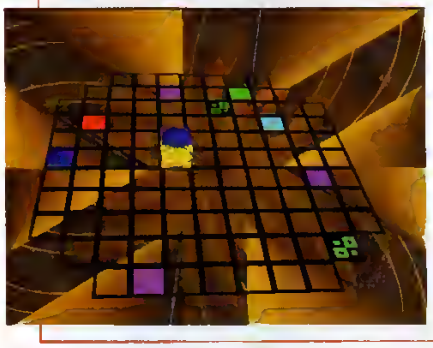
Bob Morane Espace, Les passagers du vent, ADI, ADIBOU, Power Monger... Tous ces logiciels en provenance de différentes machines ont un point commun : leur musique, écrite et composée par Charles Calet, un musicien français plein de talent. Charles, un homme discret, reconnaissable à une tête dépassant de quelques centimètres d'un amas de synthétiseurs et d'ordinateurs, Charles, le Debussy de nos micros nous a quitté. Nous tenons à lui rendre ici, un dernier hommage... Adieu Charles.



Une grille infernale

Le psychédélisme des années 70 adapté à un casse tête "Quirenfou", c'est possible et cela s'appelle Endurofun. Le jeu se compose d'une grille sur laquelle se déplace un cube. Pour se mouvoir, ce dernier effectue des rotations sur lui-même (vers le haut, en bas, à droite ou à gauche). De temps à autre, des carrés de couleurs apparaissent sur la grille, stoppant ainsi le déplacement de notre cher cube. Sachant que les faces de ce dernier sont colorées avec 6 couleurs différentes et que le contact (à une nuance près) de deux couleurs identiques libère la case occupée, je vous laisse le soin d'imaginer la prise de tête engendrée quand la grille du jeu se remplit de toutes les couleurs. Il existe différentes types de cases qui bloquent notre cube. Certaines sont de nature à stopper simplement son mouvement, d'autres, en revanche, permettent l'accès aux niveaux supérieurs du jeu. Sachez enfin que l'ensemble du plateau est animé à la manière des économiseurs d'écran, ce qui donne à ce jeu une touche psychédélique rappelant l'âge d'or des Pink Floyd.





3615 PC NOV : LES BONNES ADRESSES

Vous voulez en savoir davantage ? Rien de plus simple. Consultez la liste des différents éditeurs ou organismes cités dans cette rubrique ainsi que leur contact sur le 3615 PCNOV, rubrique " Bonnes Adresses ".

Avis à nos chers abonnés

Tous les mois, noux avons le plaisir de vous faire parvenir, chez vous, votre magazine. Une suite de chiffres figure en haut de l'étiquette, personnalisant votre abonnement. Sachez la déchiffrer :

Ces chiffres identifient votre magazine. En l'accurence, PC Novice.

Le numéro que vous venez de recevoir.

Votre numéro d'abonné

Le numéro d'échéance correspondant au dernier numéro de votre abonnement. A partir de celui-ci, pensez à vous réabonner.

3730020 0070405 0030 0822 000275

MR JEAN DUPONT

9, RUE DU CHEMIN VERT
75001 PARIS

Ces numéros sont utilisés par La Poste.

Vous êtes musicien ? Débutant en informatique ?
Bidouilleur acharné ? Peut-être passionné de graphisme
ou encore, inconditionnel du monde ATARI...

Nous avons les moyens de vous faire rêver

Découvrez la collection J.D. Press, tous les mois chez votre marchand de journaux.

Débutez en toute simplicité
PC Novice *(et ses hors séries)*

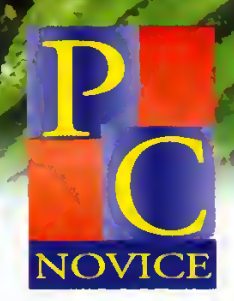
Soyez plus rusé avec
PC Futé

Faites jaillir votre génie créatif avec
PC Genius

Les meilleurs applications prêtes à l'emploi
Start Micro Magazine (Hors série PC)

Le premier magazine des passionnés de MAO
Ordinateurs & Musique
(et ses hors séries)

L'incontournable des Ataristes
Start Micro Magazine



Ne soyez plus jamais seul avec votre PC

PC Novice, un magazine pour progresser.

Dans chaque numéro de PC Novice vous trouverez des applications originales conçues pour vous apprendre à utiliser toutes les ressources de votre ordinateur. Grâce aux différents logiciels de la disquette, vous pourrez suivre pas à pas nos explications et mettre ainsi en pratique le contenu de la revue.

PC Novice, un magazine pour se divertir.

Le sérieux des différentes rubriques de PC Novice ne nous fait pas oublier que tout travail mérite son pesant de divertissement. Pour votre distraction, PC Novice vous propose sur la disquette de la revue plusieurs jeux passionnants, sélectionnés avec soin.

PC Novice, un compagnon qui ne vous laissera pas tomber

La disquette de PC Novice

Une véritable mine d'or

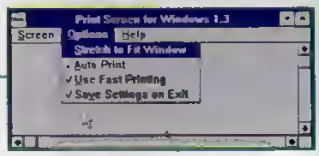
A l'heure du CD-ROM, plutôt que de vous offrir un catalogue d'images, une collection d'utilitaires banalisés, la pré-version de Windows 95, enfin n'importe quoi pour remplir ce support, nous préférons vous offrir un support magnétique vraiment utile et correspondant à des sujetes traités dans les pages du magazine. Nous sommes persuadé que vous préférez la qualité à la quantité...

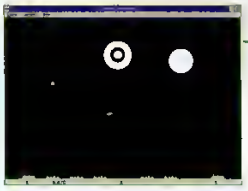
WinCopy

Profitez sous Windows de la puissance de la commande Diskcopy de MS-DOS. Vous décuplerez ainsi les possibilités du Gestionnaire de Fichiers.

Print Screen for Windows

Rendez à la touche Impr. Ecran de votre clavier sa fonction originale : celle d'imprimer l'écran. En outre, plusieurs options permettent de paramétrer l'impression.





ABM Commander

Un vieux classique remis au goût du jour : à l'aide de vos rayons laser, défendez votre ville des missiles qui la menacent.

Kronos

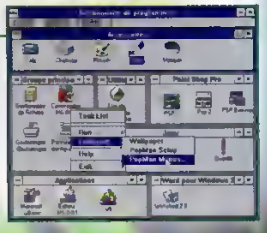
Quel est votre âge, en nombre de jours ? Dans combien de jours la lune sera-t-elle pleine ? Autant de questions essentielles auxquelles ce logiciel répond pour vous.

Software Catalog

Une véritable base de données de toutes vos applications. Triez, recherchez et téléphonez même automatiquement au support technique depuis ce logiciel, unique en son genre.

PopMan

Du Windows 95 sous Windows 3.1 ? Pas tout à fait, mais l'inspiration est là. Voici le moyen le plus simple de démarrer toutes vos applications. "Start them up" !



Avant toute utilisation, poussez vers le haut la languette de protection d'écriture.

WINCOPY	*Copieur Windows*
ABM COMMANDER	*Jeu*
SOFTWARE CATALOG	*Base de données*
PRINT SCREEN	*Outils Windows*
KRONOS	*Calendrier lunaire*
POPMAN	*Outils Windows*

+ DE 3000 KO DE DONNÉES COMPACTÉES

© J.D. PRESS 1995 tous droits réservés